



DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY

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


TOEI ANIMATION
Since 1956


BANDAI
NAMCO
Entertainment

AVVIARE UNA PARTITA -----	3	Panoramica dello schermo della battaglia -----	27
OPERAZIONI DI BASE -----	4	Ordini -----	28
MONDO -----	7	Cross Combo -----	29
STORIA E PERSONAGGI -----	8	Tipi e attributi -----	30
SVOLGIMENTO DEL GIOCO -----	10	Status anormali -----	31
ACQUISIZIONE/ADESTRAMENTO DEI DIGIMON -----	11	Battaglia Domination -----	32
COMANDI SUL CAMPO -----	12	DIGILAB -----	33
HACKING SKILLS -----	16	DigiBank -----	34
DIGIVICE -----	17	DigiFarm -----	37
Digimon -----	19	Mirror Dungeon/Shop/Medical Machine ---	39
Abilità -----	20	Network -----	40
Oggetti -----	21	OFFLINE COLOSSEUM -----	44
Giocatore -----	22	PC -----	45
Keyword/Opzioni -----	23	CASI -----	46
Field Guide -----	24	TERMINOLOGIA -----	47
DigiLine -----	25		
BATTAGLIA -----	26		

Una volta avviato il gioco, quando appare la schermata del titolo premi un tasto qualsiasi per andare alla schermata del menu e scegli una delle seguenti modalità.

MENU TITOLO

New Game	Comincia la storia dall'inizio.
Continue	Carica i dati di salvataggio per continuare la storia da dove l'avevi interrotta.
New Game +	Importa i dati di salvataggio da una partita completata e comincia la storia dall'inizio.
Continue Cyber Sleuth	Importa i dati di salvataggio da Cyber Sleuth.

Che succede se vedo "Game Over"?

Se tutti i Digimon che hai usato in battaglia perdono tutti i loro HP, la partita terminerà e tornerai alla schermata del titolo. Dovrai continuare dall'ultimo salvataggio, quindi ricordati di salvare spesso.

Salvataggio

Usa il comando "Save" nel Digivice per salvare la partita ogni volta che sei sul campo. Puoi salvare solo fino a tre partite alla volta. Selezionando un file che hai già salvato, lo sovrascriverai con il nuovo salvataggio.



CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4



I tasti hanno diversi effetti sul campo e in battaglia

COMANDI DI BASE

Tasti direzionali/ levetta sinistra	Spostati, seleziona
Tasto	Conferma
Tasto	Indietro, annulla

COMANDI SUL CAMPO

Tasti direzionali/ levetta sinistra	Spostati, seleziona
Levetta sinistra	Sprinter
Levetta destra	Avvicina/allontana la visuale *Solo in alcune aree
Tasto	Parla, recupera oggetto ecc.
Tasto	Attiva Digivice
Tasto	Mostra menu Hacking Skill
Tasto	Mostra la minimappa *Solo in alcune aree
Pulsante touch pad	Mostra DigiLine
Tasto	Azzera prospettiva
Tasto OPTIONS	Mostra la finestra Back to Title

COMANDI DI BATTAGLIA

Tasti direzionali/ levetta sinistra	Seleziona
Tasto	Conferma
Tasto	Annulla
Tasto	Mostra statistiche dei Digimon alleati *Solo mentre è selezionato "Change"
Tasto mentre tieni premuto il tasto	Scappa
Tasto OPTIONS	Attiva/disattiva Auto Mode

I comandi adatti alla tua situazione appariranno nella parte bassa dello schermo del Digivice o DigiLab.

COMANDI DIGIVICE

► Comandi universali

Tasti direzionali/levetta sinistra	Seleziona
Tasto ⊗	Conferma
Tasto ◎	Indietro/annulla
Tasto L1 / tasto R1	Attiva/disattiva Digimon o cambia pagina nella lista

► Comandi Digivice (Schermo superiore)

Tasti direzionali ↑↓	Seleziona
Tasti direzionali ←→	Attiva/disattiva la visualizzazione delle riserve
Tasto ⊗ (durante la visualizzazione delle riserve)	Mostra statistiche

► Comandi "Digimon"

Tasto △	Mostra statistiche
Tasto □ (Impostazioni)	Rimuovi Abilità/Equipaggiamento

► Comandi "Field Guide"

Tasto △	Mostra la funzione ricerca
Tasti direzionali/levetta sinistra ↑↓	Cambia i livelli quando vengono mostrate le statistiche

► Comandi "Save"

Tasto □ + Tasto L1 + Tasto R1	Cancella i dati di salvataggio selezionati
-------------------------------	--

COMANDI DIGILAB

► Comandi universali

Tasti direzionali/levetta sinistra	Seleziona		
Tasto ⊗	Conferma	Tasto ◎	Indietro
Tasto L1 / Tasto R1	Attiva/disattiva Digimon o cambia pagina nella lista		

► Comandi "DigiBank"

Tasto △	Mostra statistiche, impostazioni Digivolve/De-digivolve/post-DigiConversion
Tasto □	Carica quattro Digimon o meno, sposta i Digimon nel gruppo o in DigiBank (mentre sposti i Digimon)
Tasto OPTIONS	Organizza la lista dei Digimon

► Comandi "DigiFarm"

Tasto OPTIONS	Attiva/disattiva visualizzazione (mostra informazioni sì/no)
Tasti direzionali/levetta sinistra →	Concentra su un Digimon

► Comandi "DigiFarm" (Concentrato)

Tasto OPTIONS	Attiva/disattiva visualizzazione		
Tasto △	Mostra statistiche		
Tasto L1 / Tasto R1	Attiva/disattiva Digimon concentrato		
Tasto ◎	Torna alla selezione Farm Island		
Tasto ⊗	Nutri	Tasto □	Cambia cibo

CYBERSPAZIO

EDEN

E

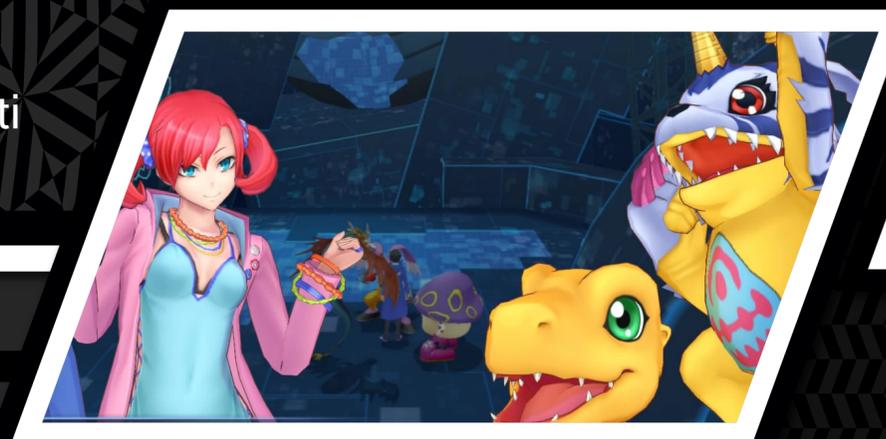
DIGITAL MONSTERS

In Giappone, in un futuro non troppo lontano, una rivoluzionaria tecnologia per la realtà virtuale e alcuni avanzati servizi di rete hanno portato alla creazione di EDEN, il cyberspazio più grande del mondo. Molte persone vi trascorrono la stessa quantità di tempo che passano nel mondo reale.

Ma degli hacker minacciano la pace di questo nuovo mondo. Utilizzando potenti virus, riescono a violare i protocolli di sicurezza e a modificare i dati per i loro scopi, danneggiando seriamente il cyberspazio.

I virus possiedono un'avanzata intelligenza artificiale oltre alla capacità di apprendere, svilupparsi ed evolvere in una grande varietà di forme diverse.

Questi terrificanti virus vengono chiamati "digital monsters" - mostri digitali.



UN HACKER RILUTTANTE CHE
VUOLE DIMOSTRARE LA SUA INNOCENZA

KEISUKE AMAZAWA

VOCE: RYOTA ASARI

L'account EDEN di qualcuno è sia un identificativo sia la chiave per accedere al cyberspazio. L'account di Keisuke è stato violato e lui è stato accusato di furto di account. Per scoprire chi l'ha incastrato, è diventato lui stesso un hacker.

*Il nome potrebbe cambiare.



UNA GENIALE HACKER NATA DA UN TRAGICO INCIDENTE

ERIKA MISHIMA

VOCE: YUI OGURA

Erika è una membro del gruppo di hacker Hudie. Lei e il fratello maggiore sono soli da quando, anni fa, hanno perso i genitori in un incidente d'auto. È timidissima e passa così tanto tempo chiusa nella sala VIP dell'Internet caffè dove gli Hudie si riuniscono, che quasi tutti la chiamano la "stanza di Erika". Poiché ha riportato una grave lesione alla testa nell'incidente che ha ucciso i suoi genitori, la sua mente è stata collegata a uno speciale server della rete EDEN per diminuire il carico sul cervello. Come effetto collaterale, ora possiede geniali abilità di hacker.



**CAPO DEGLI HUDIE E PROTETTIVO
FRATELLO MAGGIORE**

RYUJI MISHIMA

VOCE: YUICHI NAKAMURA

Ryuji è il capo del gruppo di hacker Hudie, i "tuttofare" di EDEN. È l'ex numero due del celebre gruppo di hacker Jude, ed è conosciuto come "l'hacker leggendario". Molto rispettato, è in buoni rapporti con i Zaxon, l'attuale migliore squadra. Fratello maggiore di Erika, accetta ogni tipo di caso per pagare le cure della sorella.



**SEMPRE PRONTO A TENERE ALTO
IL MORALE DELLA SQUADRA** **CHITOSE IMAI**

VOCE: YUKI ONO

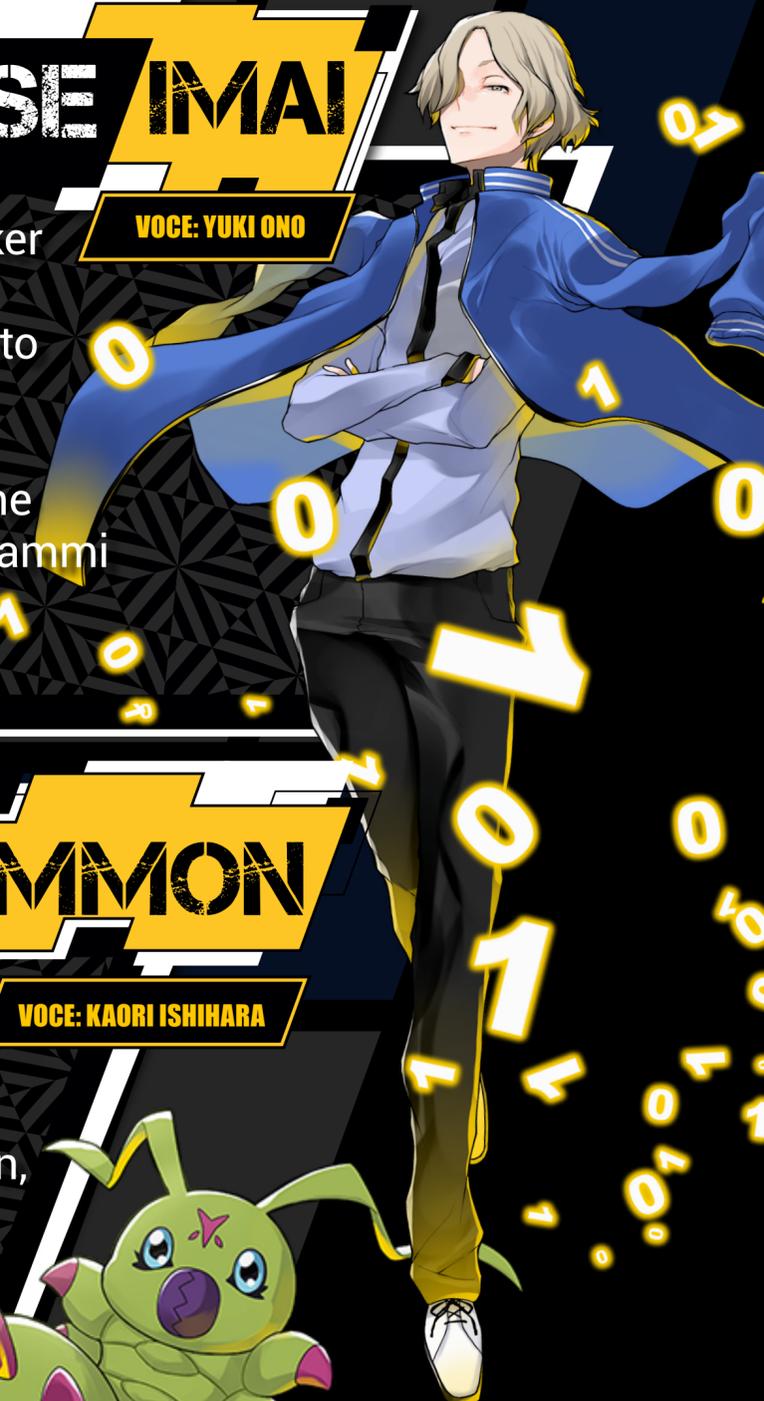
Chitose è il vice capo del gruppo di hacker Hudie. Ha una personalità molto diversa da quella di Ryuji, e ha l'importante compito di tenere alto il morale della squadra. È un hacker veterano, specializzato nella creazione di malware e strumenti di violazione per ottenere informazioni. Ha anche dei programmi Digimon, ma è responsabile principalmente di strategia e supporto.

**AUTOPROCLAMATA
MASCOTTE DEGLI HUDIE**

WORMMON

VOCE: KAORI ISHIHARA

Wormmon è un Digimon che è entrato nel cyberspazio dal mondo digitale. Erika e gli altri lo hanno salvato mentre era sotto attacco a Kowloon, nel livello più basso della rete EDEN, da parte degli altri Digimon infastiditi dalla sua goffaggine. Si è affezionato ad Erika dopo che questa lo ha curato, e da allora è il suo compagno Digimon. Sebbene sia pavido, è molto curioso ma finisce sempre per combinare guai visto che è un gran pasticcione.



Dopo il prologo, la storia si dipana lungo tre meccaniche di gioco principali: indagine/esplorazione, incontri/battaglie con i Digimon e acquisizione/addestramento dei Digimon.

PROLOGO

Dopo aver avviato il gioco, arriverai a una schermata in cui potrai inserire il nome del personaggio principale. Usa la funzione tastiera per farlo. Consulta la guida per l'utente per i dettagli (<http://manuals.playstation.net/document/>). Quando hai finito, seleziona "OK" per procedere.



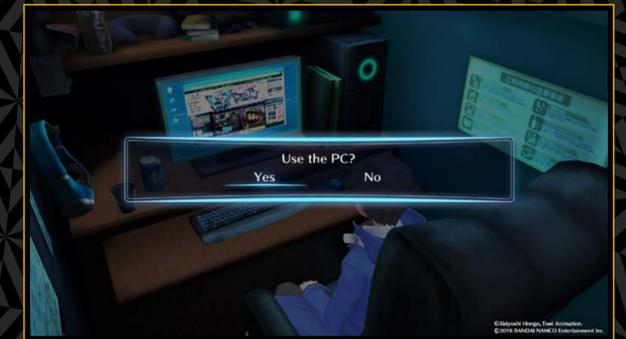
INDAGINE/ESPLORAZIONE

Esplora il campo e ottieni informazioni e oggetti per procedere nella tua indagine. Ci sono due tipi di campi: il mondo reale e il cyberspazio. Entrambi sono collegati da punti d'accesso che ti permettono di raggiungere aree specifiche.



Indagine sui casi (Missioni)

Accetta i casi dal bulletin board system (BBS) su un PC o dalla bacheca per affrontare missioni separate dalla storia principale. Riceverai una ricompensa per ogni caso che risolvi (→ pagina 46).



INCONTRI/BATTAGLIE CON I DIGIMON

A volte in EDEN e nei Digital Networks incontrerai dei Digimon selvatici. Impartisci ordini durante il combattimento e prova a sconfiggere i tuoi avversari.



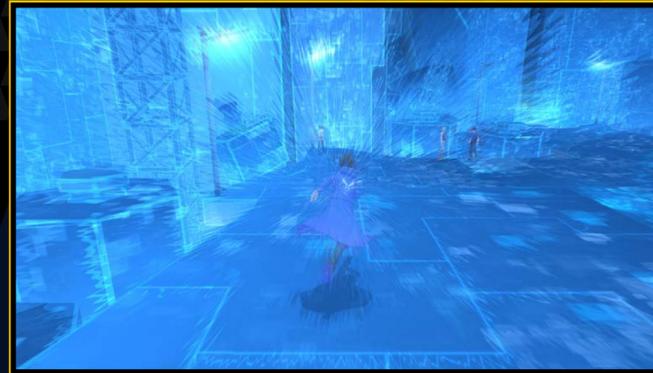
ACQUISIZIONE/ADESTRAMENTO DEI DIGIMON

Acquisisci, addestra, usa Digivolve e De-Digivolve sui Digimon al DigiLab, un'area speciale del mondo digitale



INCONTRI CON I DIGIMON

Nei dungeon puoi trovare tutti i tipi di Digimon. Se mentre ti sposti ne incontri uno, inizierà una battaglia. Tieni sotto controllo la salute dei Digimon del tuo gruppo.



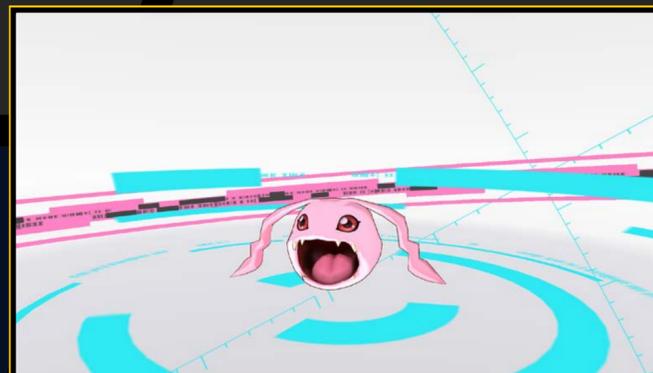
CATTURARE I DIGIMON

Quando incontri un Digimon, questo verrà automaticamente scansionato e ne otterrai i dati. Continua a trovare Digimon finché lo Scan Rate non arriva a 100% o più.



DIGICONVERSION CON LA DIGIBANK

I dati con uno Scan Rate di 100% o più possono essere materializzati nel cyberspazio utilizzando la funzione "Digiconvert" nella DigiBank nel DigiLab.



FASI DI SVILUPPO DEI DIGIMON

Lo sviluppo dei Digimon attraversa le seguenti fasi:

In-Training I



Training II



Rookie



Champion



Ultimate



Mega



Armor



Ci sono anche delle forme speciali disponibile attraverso Digivolution.

Il campo è dove controlli il tuo personaggio, parli con le persone e indaghi nelle aree di interesse per avanzare nella storia.

Tasti direzionali/ levetta sinistra	Spostati, seleziona	Tasto	Attiva Digivice
Levetta sinistra	Scatta	Tasto	Hacking Skills
Levetta destra	Avvicina/allontana la visuale	Tasto R1	Mostra minimappa
Tasto	Parla, recupera oggetto ecc.	Tasto R3	Azzera prospettiva

TASTO OPERAZIONI SPECIALI

Entra

Se davanti a una porta appare l'icona "", premi il tasto per entrare. Se l'area non è accessibile, l'icona non apparirà quando ti avvicini alla porta.



Recupera oggetto

Esamina le aree avvolte da un bagliore bianco e le scatole con scintille multicolore per trovare oggetti.



Parla

Se appare un'icona "...", quando ti avvicini a un personaggio o a un avatar EDEN, premi il tasto per parlarci. Se hanno qualcosa di importante da dire, vedrai un'icona "!". Se non puoi parlare con una persona, l'icona non apparirà quando ti avvicini.



MUOVITI

Premi i tasti direzionali per camminare e inclina la levetta sinistra per correre.



DIGIVICE

Premi il tasto **△** per accedere a Digivice, che serve a gestire e salvare i tuoi Digimon.



CAMBIA PROSPETTIVA

Inclina la levetta destra verso l'alto o verso il basso per avvicinare o allontanare la visuale dal tuo personaggio. Premi il tasto **R3** per ripristinare la prospettiva predefinita. Non puoi modificare la visuale in alcune aree interne.



Allontana la visuale Avvicina la visuale



HACKING SKILLS

Premi il tasto **□** per usare le Hacking Skills che hai imparato (→ pagina 16).



MOSTRA MINIMAPPA

Premi il tasto **R1** per mostrare la minimappa in alcune aree. Premi nuovamente il tasto **R1** per nasconderla.



MOVIMENTI SPECIALI

Il tuo personaggio può muoversi tra il mondo reale, i mondi digitali di EDEN e il DigiLab. Esistono anche speciali dungeon chiamati Digital Networks.

Punti d'accesso

I punti d'accesso sono nodi dei Digital Networks che usano le Digital Waves per collegare diverse aree. Ti permettono di raggiungere EDEN o il DigiLab collegandoti con le Digital Waves. Ci sono vari tipi di punti d'accesso.

Punti d'accesso nel mondo reale



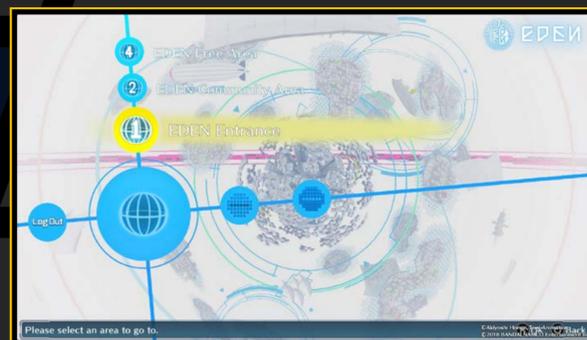
Punti d'accesso EDEN

Ti permettono di accedere a EDEN e DigiLab.



Ti permettono di accedere solo al DigiLab.

Quando ti avvicini a un punto d'accesso apparirà l'icona "📶". Premi il tasto  per usarlo.



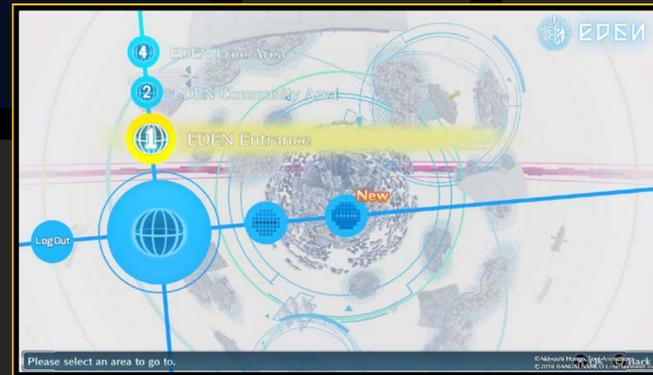
Muoversi nelle mappe del mondo reale

Se vai al margine di una mappa, a volte potrai selezionare una mappa e andare in un'area diversa. Quando appare "MAP", premi il tasto  e scegli la tua destinazione.

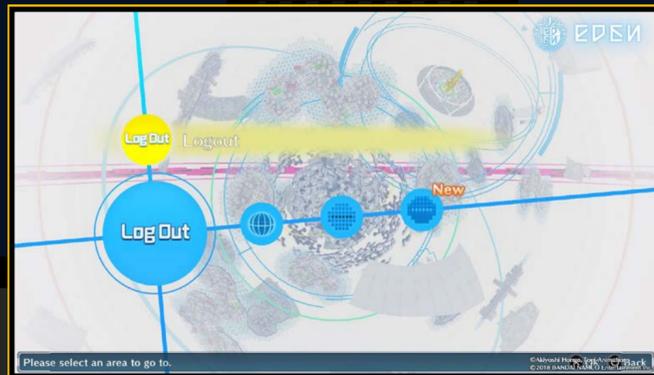


Muoversi in EDEN

Fermati su un punto di transito con sopra delle frecce e premi il tasto **X** per mostrare una panoramica delle aree di EDEN.



Usa i tasti direzionali per scegliere una destinazione. Se ci sono nuove aree che puoi raggiungere, saranno indicate con "New". Selezionando l'opzione "Log Out" a sinistra, tornerai al punto d'accesso del mondo reale che hai utilizzato per entrare in EDEN.



Digital Networks

I Digital Networks sono spazi digitali dove il flusso di informazioni è visibile. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per scegliere la tua direzione. Lungo la strada, potrebbero iniziare delle battaglie.

Comandi Digital Network

Tasti direzionali/levetta sinistra	Scegli direzione
------------------------------------	------------------



Puoi tornare in qualunque Digital Networks che hai completato da "Mirror Dungeon" nel DigiLab (→ pagina 39).

Il tuo personaggio può usare le Hacking Skills con l'aiuto di un Digimon, a patto che tu abbia con te il Digimon necessario a utilizzarle. Consulta le condizioni necessarie per ciascuna Hacking Skill nel menu "Player" del Digivice (→ pagina 22).

Tasto 

Mostra menu Hacking Skill



Abilità Hacking Skill

Wall Crack

Ti permette di disattivare i firewall di sicurezza che ti bloccano la strada e di continuare a procedere. Ci sono diversi livelli che corrispondono alla potenza dei firewall, e non puoi disattivarne uno se il tuo livello di Wall Crack non è abbastanza alto. Puoi capire il livello di un firewall dal suo colore.



Code Scan

Analizza e viola i codici di protezione, permettendoti di accedere a dati protetti e ad analizzarne le informazioni.



Copy and Paste

Copia (memorizza) i dati dei colori e li incolla (sovrascrive) su una base neutra (targhetta di dati). Quando tutte le basi sono impostate correttamente, la sicurezza viene disattivata.



Stealth Hide

Ti rende trasparente, permettendoti di muoverti indisturbato.

High Security

Riduce la probabilità di incontrare nemici.

Function Call

Aumenta la probabilità di incontrare nemici.

Premi il tasto **△** sulla schermata del campo per attivare il Digivice, che offre i seguenti menu:



MOSTRA MEMBRI

Premi il tasto destro o inclina la levetta sinistra verso destra nella schermata del menu del Digivice per attivare i membri di riserva. In questa schermata, premi il tasto **⊗** per mostrare le statistiche del Digimon selezionato. Non puoi organizzare i Digimon in questa schermata. Per farlo, vai su "Organize" nel menu "Digimon". Per tornare al menu del Digivice, premi il tasto **○** o sinistra, o inclina la levetta sinistra verso sinistra.



Digimon	Organizza o modifica le impostazioni del tuo gruppo (→ pagina 19).
Items	Usa o vedi i tuoi oggetti (→ pagina 21).
Player	Visualizza le informazioni del tuo personaggio, i casi in corso, e i tutorial che hai letto in precedenza (→ pagina 22).
Keyword	Visualizza le keyword in tuo possesso (→ pagina 23).
Options	Modifica l'audio nel gioco, i filmati e le impostazioni della mappa (→ pagina 23).
Field Guide	Visualizza i dettagli del Digimon registrato nella Field Guide (→ pagina 24).
DigiLine	Leggi e rispondi ai messaggi (→ pagina 25).
Save	Salva la partita (→ pagina 03).

PANORAMICA DELLA SCHERMATA DELLE STATISTICHE

Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per alternare tra statistiche e abilità. Puoi anche usare il tasto **L1** ed **R1** per mostrare le statistiche di altri Digimon.

Panoramica della schermata delle statistiche



- 1 **Name:** il nome del Digimon.
- 2 **Type:** il tipo di Digimon (→ pagina 30).
- 3 **Attribute:** l'attributo del Digimon (→ pagina 30).
- 4 **Generation:** mostra la fase della Digivolution (→ pagina 11).
- 5 **Memory use:** determina l'organizzazione del gruppo (→ pagina 34).
- 6 **HP:** la salute del Digimon
- 7 **SP:** utilizzati quando usi abilità.
- 8 **ATK:** determina i danni fisici inflitti dagli attacchi.
- 9 **DEF:** determina i danni subiti dagli attacchi fisici.

- 10 **INT:** determina i danni inflitti e subiti dalle abilità magiche.
- 11 **SPD:** determina la sequenza dei turni della battaglia.
- 12 **ABI:** oltre a essere una condizione per la Digivolution, determina anche i parametri (→ pagina 35).

CAM: determina l'abilità di effettuare combo.

Personality: determina le abilità e i parametri che vengono migliorati con l'allenamento nella DigiFarm.

- 13 **EXP:** i punti esperienza necessari per aumentare di livello.
- 14 **Equipment:** gli oggetti attualmente equipaggiati.

Panoramica della schermata delle statistiche



- 15 **Attributes:** gli attributi delle abilità (→ pagina 30).
- 16 **Skill names:** i nomi delle abilità.
- 17 **SP use:** gli SP necessari a usare l'abilità.
- 18 **Skill type:** mostra se l'abilità è una mossa speciale o un'abilità acquisita.
- 19 **Description:** una descrizione dell'effetto dell'abilità.
- 20 **SS:** una descrizione delle abilità di supporto (→ pagina 20).

DIGIMON

Scegli "Organize" o "Settings" per configurare i membri del tuo gruppo.

Comandi Digimon

Tasto X	Conferma
Tasto O	Indietro
Tasto △	Mostra statistiche
(Mentre vengono mostrate le statistiche) Tasto L1 /tasto R1	Cambia

Organize

Decidi quali Digimon portare in battaglia e quali mettere in riserva. Prima scegli il Digimon da spostare, e poi quello in sostituzione.

Settings

Cambia nome, abilità ed equipaggiamento dei tuoi Digimon.



Cambiare le abilità

Prima scegli l'abilità acquisita che vuoi cambiare, e poi quella in sostituzione. Puoi anche premere il tasto **□** mentre hai un'abilità acquisita selezionata per rimuoverla.

Cambiare equipaggiamento

Prima scegli l'equipaggiamento che vuoi cambiare, e poi quello in sostituzione. Puoi anche premere il tasto **□** mentre hai una parte di equipaggiamento selezionata per rimuoverlo senza sostituirla.

Accessori Digimon

Prima scegli l'accessorio che vuoi cambiare, e poi quello in sostituzione. Puoi anche premere il tasto **□** mentre hai un accessorio selezionato per rimuoverlo.



Abilità

Esistono due tipi di abilità: mosse speciali e abilità acquisite.



Mosse speciali

Si tratta di abilità innate, la cui natura cambia quando un Digimon effettua Digivolve o De-Digivolve. Sono sempre impostate e non possono essere rimosse.

Abilità acquisite

Sono abilità che vengono acquisite quando un Digimon aumenta di livello. Una volta appresa un'abilità, può essere comunque utilizzata anche dopo Digivolution o De-Digivolution.

Puoi usare le abilità impostandole nel menu "Digimon" del Digivice. Puoi impostare fino a sei abilità (acquisite e mosse speciali) alla volta, ed è possibile apprenderne fino a 20. Se apprendi più di 20 abilità, dovrai eliminare quelle in eccesso.



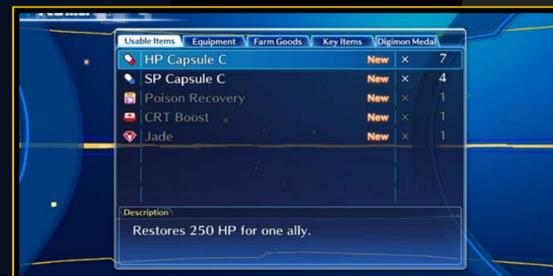
Abilità di supporto

Ogni Digimon ha un'abilità di supporto. Si attiva solo se il Digimon si trova in battaglia e ha sempre effetto su tutti i partecipanti. Se per esempio ci sono tre Digimon con abilità di supporto che aumentano l'ATK del 15%, l'ATK generale aumenterà del 45%. Le abilità di supporto dei Digimon fuori combattimento non hanno effetti.



ITEMS

Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per scegliere il tipo di oggetto, poi seleziane uno per visualizzarlo e usarlo.



Comandi schermata degli oggetti

Usable Items	Oggetti che scompaiono una volta utilizzati, come quelli per il recupero, il potenziamento e che possono essere convertiti in soldi.
Equipment	Oggetti con cui equipaggiare i Digimon. Fallo nella sezione "Settings" del menu "Digimon" (→ page 19).
Farm Goods	Oggetti utilizzati nella DigiFarm (→ pagina 37).
Key Items	Oggetti importanti per la storia.
Digimon Medals	Oggetti da collezione.

Come ottenere gli oggetti

Puoi trovare gli oggetti sul campo o acquistarli nei negozi. Puoi anche ottenerli utilizzando "Develop" e "Investigate" nella DigiFarm (→ pagina 38).



Negozi

Procedendo nella storia, sulla testa di alcuni personaggi apparirà la scritta "Shop". Parlando con loro potrai acquistare oggetti.



Digimon Medals

Sono oggetti da collezione dei Digimon, in tutto 700- Puoi ottenerle in vari luoghi e visualizzarle vendendole a Medal Man. Ricordati di vendere tutte quelle che trovi.

Medal Man

È un personaggio a Nakano. Parlagli per vedere Digimon Medals e visualizzare la tua collezione.



Digimon Medal Machines

Questi distributori automatici si trovano in varie zone. Una Digimon Medal costa 300 yen, ma ci sono dei distributori più costosi a 1.000 yen per medaglia. Le medaglie ottenute sono casuali, e i distributori in zone diverse danno medaglie differenti.

PLAYER

Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per scorrere tra le schermate "Player", "Hacking Skill", "BBS/Cases" e "Tutorial".

Panoramica della schermata delle statistiche



- ❶ **Name:** il nome del giocatore.
- ❷ **Wallet:** quanti soldi hai.
- ❸ **Hacker Rank:** il tuo attuale livello come hacker, e il titolo corrispondente.
- ❹ **Hacker Points:** accumulali per aumentare il tuo Hacker Rank.
- ❺ **Saved Digimon:** il numero totale di Digimon in tuo possesso, compresi quelli nel tuo gruppo, DigiFarm e DigiBank.
- ❻ **Solved Cases:** il numero di casi (missioni) che hai risolto.
- ❼ **Play Time:** il tempo totale trascorso da quando hai iniziato a giocare.

Hacking Skills

Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per scegliere una Hacking Skill dalla lista e vederne gli effetti.

I Digimon sono necessari per le Hacking Skills

Visualizza le condizioni richieste per l'utilizzo nella sezione "Hacking Skill" della schermata "Player". Prima di poter usare una Hacking Skill, dovrai aggiungere al tuo gruppo un Digimon che rispetta quelle condizioni.



BBS/Cases

Mostra i casi in corso. Consulta questa sezione se non sai cosa fare.

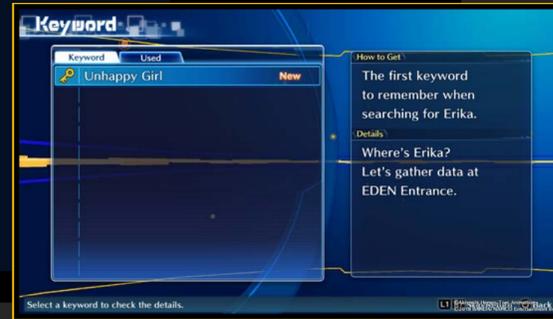


Tutorial

Consulta i tutorial che hai letto in precedenza. Guarda qui se non sai come fare qualcosa.

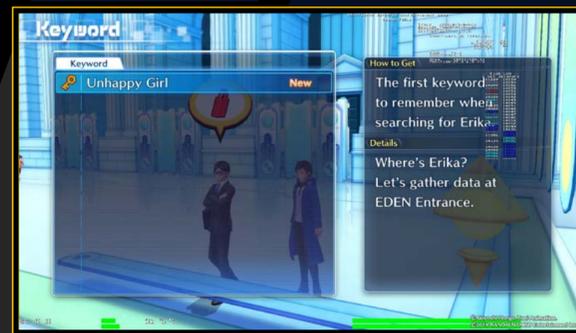
KEYWORD

Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per scorrere tra "Keyword" e "Used". Le keyword utilizzate possono essere visualizzate ma non utilizzate di nuovo.



Informazioni sulle keyword

Durante le conversazioni sentirai delle keyword (parole chiave). Puoi ottenerle anche parlando con i personaggi con un'icona a lucchetto sulla testa. Le keyword che ottieni sono visualizzabili nella schermata "Keyword".



Parla con un personaggio con un'icona a lucchetto sulla testa per chiedergli di una keyword. Se ti risponde, il lucchetto si aprirà e otterrai ulteriori informazioni.



OPTIONS

È possibile configurare le seguenti impostazioni. Usa i tasti su e giù per selezionare una voce e i tasti destra e sinistra per effettuare una modifica. Quando hai finito, scegli "Apply settings" per giocare con le nuove impostazioni. Le modifiche non avranno effetto se esci senza applicarle.

Music Volume	Imposta il volume della musica e dei filmati.
Effect Volume	Imposta il volume degli effetti audio.
Voice Volume	Imposta il volume della voce dei personaggi.
Minimap	Imposta se mostrare o nascondere la minimappa.
Partner Digimon	Imposta se un Digimon compagno viene mostrato o meno sul campo (ne appare solo uno).
Battle Cutscenes	Imposta il tipo di filmati di battaglia, normali o brevi.
Digimon Voices	Attiva/disattiva le voci dei Digimon.
Battle Difficulty	Modifica la difficoltà della battaglia. Al livello Hard otterrai più denaro e oggetti.
Custom Sound	Cambia la musica. Questa opzione è disponibile solo nella prima edizione limitata.
Restore Default Settings	Ripristina tutte le impostazioni predefinite.
Apply Settings	Applica le impostazioni correnti

FIELD GUIDE

Seleziona un Digimon dalla lista per visualizzare informazioni dettagliate in "Stats", "De-Digivolve", "Digivolve" e "Profile".



Comandi Field Guide

Tasto L1 /tasto R1	Alterna tra pagina e Digimon
Tasto △	Mostra la funzione ricerca
Tasti direzionali/levetta sinistra ↑↓	Cambia i livelli (quando vengono mostrate le statistiche)

Stats

Visualizza le statistiche e le abilità disponibili di un Digimon. Puoi anche usare i tasti direzionali o la levetta sinistra per cambiare i livelli e vedere le abilità per ciascun livello.



De-Digivolve

Visualizza quale Digimon apparirà dopo la De-Digivolution. Selezionane uno per vedere i suoi dati. Non puoi verificare le condizioni della De-Digivolution nella Field Guide.



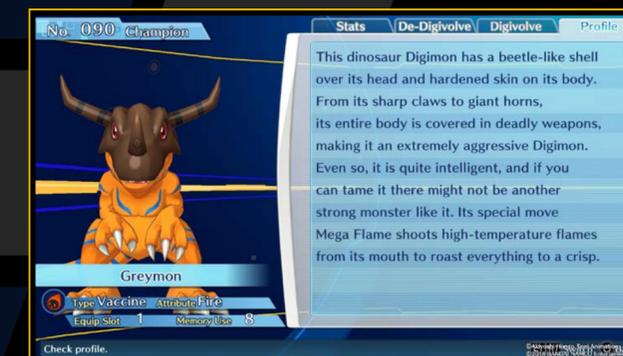
Digivolve

Visualizza quale Digimon apparirà dopo la Digivolution. Selezionane uno per vedere i suoi dati. Non puoi verificare le condizioni della Digivolution nella Field Guide.



Profile

Una descrizione del Digimon.



Come faccio a riempire la Field Guide?

I Digimon che incontri in battaglia verranno registrati come "Digimon trovati", ma non potrai visualizzare le loro informazioni dettagliate. Devi ottenere i Digimon tramite Digivolution o DigiConversion per vedere dati dettagliati come statistiche, abilità disponibili e informazioni su Digivolution/De-Digivolution.



Non registrato
(simbolo ?)



Digimon trovato
(immagine Digimon scura)



(immagine Digimon accesa)

DIGILINE

È uno strumento per comunicare a distanza. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per selezionare "DigiFarm", "Friends" o "Other" e leggere i tuoi messaggi.

Comandi DigiLine

Tasto L1 /tasto R1	Cambia pagina
Pulsante touch pad	Leggi messaggio

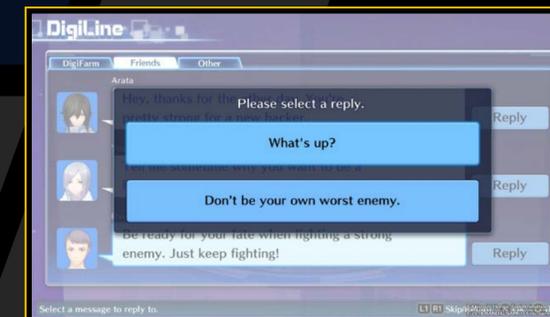
Puoi anche premere il tasto N subito dopo aver ricevuto un messaggio per andare alla schermata DigiLine.



Icona di notifica

Rispondere

Seleziona un messaggio contrassegnato da "Reply" e poi conferma per mostrare una risposta. Conferma di nuovo per inviarla. Se ci sono varie risposte, seleziona quella che vuoi inviare e poi conferma.



Affronta i Digimon che incontri per accumulare dati di scansione e ottenere denaro ed esperienza.

SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

1 Incontro con i Digimon

A volte nei dungeon incontrerai dei Digimon selvatici.



Attacco alle spalle e primo colpo

A volte un Digimon ti apparirà alle spalle attaccandoti senza preavviso. Anche tu a volte coglierai un nemico di sorpresa e avrai l'opportunità di sferrare il primo colpo.



2 Scansione automatica

I dati dei Digimon vengono scansionati immediatamente dopo un incontro. Quando i dati di scansione sono al 100% o più, puoi utilizzarli nel DigiLab (→ pagina 36).



3 Selezione ordini

Inserisci gli ordini quando è il turno di un Digimon alleato nella cronologia. Gli ordini comprendono "Attack" e "Skill" (costa SP). Scegli l'ordine strategicamente più adatto a ogni situazione.



Sistema di turno attivo

Questo sistema cambia la sequenza degli attacchi in base a SPD e abilità del tuo Digimon. L'ordine dei turni viene mostrato nella cronologia.

4 Risultato

Quando tutti i nemici vengono sconfitti, la schermata Result ti mostra esperienza, denaro e oggetti ottenuti. Vengono mostrati anche i Digimon con dati di scansione del 100%. Questa è la fine della battaglia.



PANORAMICA DELLO SCHERMO DELLA BATTAGLIA



Ordini

Statistiche Digimon alleato

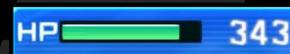
Statistiche Digimon nemico



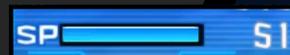
Type and attribute



Level



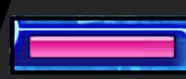
HP



SP



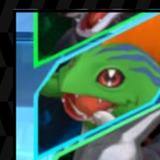
Type and attribute



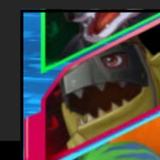
HP

Cronologia

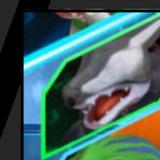
La cronologia nella parte destra dello schermo mostra la sequenza dei turni dei Digimon. Gli alleati sono blu, i nemici rossi, e i personaggi ospiti verdi. I turni iniziano in cima alla cronologia. Quando selezioni un ordine, viene mostrata una previsione della sequenza dopo il turno. Se per esempio selezioni Guard, il turno successivo arriverà prima.



Digimon alleato (blu)



Digimon nemico (rosso)



Digimon del personaggio ospite (verde)

Attributi e tipo di Digimon

L'icona in alto a sinistra delle statistiche mostra l'attributo e il tipo di Digimon. L'immagine indica il tipo e il colore l'attributo (→ pagina 30).



Personaggi ospiti

I personaggi e i Digimon diversi dal tuo a volte partecipano alle battaglie come ospiti. Non puoi impartire loro ordini, ma ti aiuteranno durante lo scontro.

ORDINI

Impartisci ordini ai Digimon alleati quando è il loro turno. Puoi farlo principalmente utilizzando una combinazione di tasti direzionali, levetta sinistra e tasto **X**.

Attacco

Tasto **X**

Esegui un attacco normale.



Skill

Tasto destra o levetta sinistra **→** + tasto **X**

Spendi SP e usa un'abilità.



Guard

Tasto su o levetta sinistra **↑** + tasto **X**

Difendi o dimezza i danni subiti.



Items

Tasto sinistra o levetta sinistra **←** + tasto **X**

Utilizza un oggetto disponibile.



Change

Tasto giù o levetta sinistra **↓** + tasto **X**

Sostituisci i membri in battaglia con quelli di riserva.



Escape

Tasto **R1** + tasto **X**

Fuggi dalla battaglia. Non è detto che riuscirai a farlo. Se ce la farai, riceverai denaro ed esperienza per i nemici che hai sconfitto.

Auto

Tasto **OPTIONS**

I Digimon alleati agiranno da soli. Premi nuovamente il tasto **OPTIONS** per disattivare la modalità Auto.

CROSS COMBO

Se ci sono due o più alleati consecutivi nella cronologia quando esegui un attacco o usi un'abilità, potrebbe attivarsi una Cross Combo.



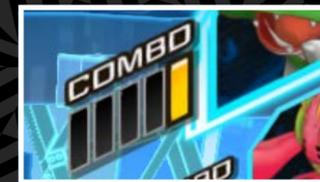
In questo caso, i Digimon alleati potenziano gli attacchi e gli effetti delle abilità. Gli effetti della Combo variano in base all'azione eseguita.

Attacco	Attacchi consecutivi di tutti i Digimon che partecipano alla combo
Abilità d'attacco	Aumenta i danni al nemico
Abilità di guarigione	Aumenta la salute recuperata
Abilità che modificano le statistiche	Aumenta il valore della modifica

L'effetto viene potenziato in base all'abilità del Digimon per il quale era stata selezionata un'azione subito prima della combo. Inoltre l'affinità si basa sull'azione selezionata, e non viene influenzata dai Digimon che partecipano alla combo.

Indicatore della combo

La probabilità che si verifichi una combo è indicata da indicatori nella cronologia, che si riempiono con gli attacchi. Più barre ha un indicatore, più è alta la probabilità di una combo. Anche il parametro CAM di un Digimon aumenta questa probabilità. Quando si attiva una Cross Combo, l'indicatore del Digimon per il quale è stata selezionata l'azione si svuota.



Frequenza: bassa



Frequenza: alta

TIPI E ATTRIBUTI

Tutti i Digimon hanno tipi e attributi, ciascuno con la sua affinità. Nell'icona in alto a sinistra delle statistiche di un Digimon, l'immagine indica il tipo e il colore l'attributo. Se l'anello bersaglio che appare quando selezioni un Digimon è rosso, l'affinità è buona; se è blu, è cattiva. Tieni in considerazione l'affinità quando scegli un bersaglio.



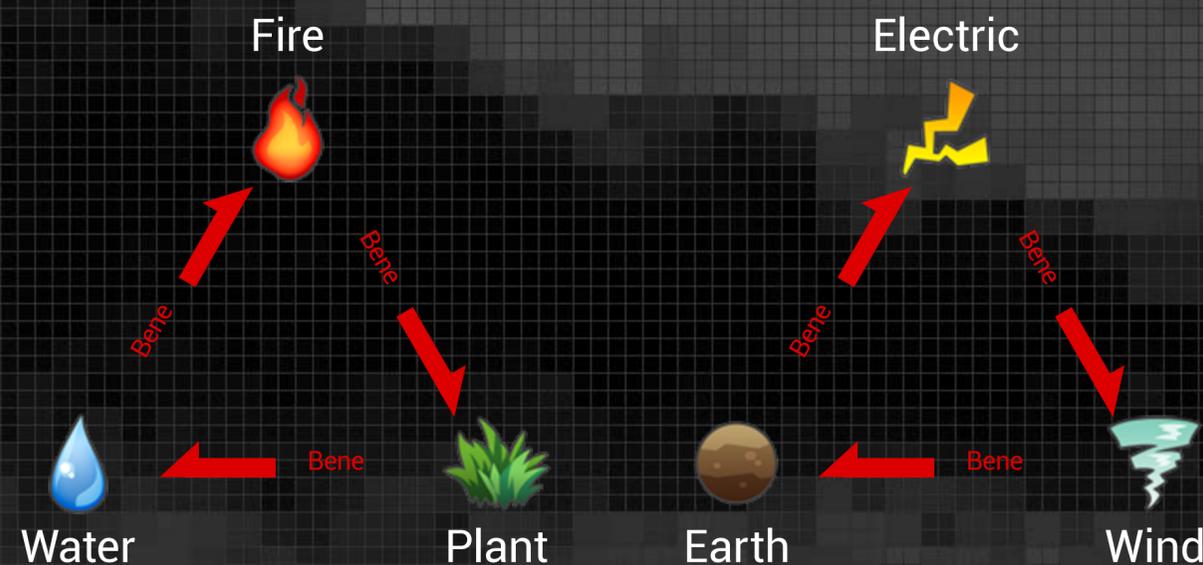
Anello bersaglio



Attributi

Come mostrato nell'immagine qui sotto, ci sono nove attributi, che variano tra Digimon e abilità. Gli attacchi con buoni attributi infliggono danni moltiplicati per 1,5.

Attributi e affinità



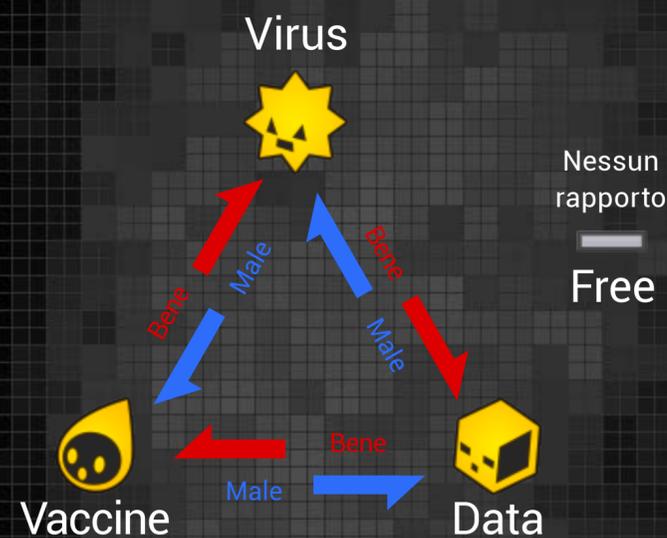
Nessun rapporto

Neutrale

Tipi

Esistono quattro tipi: Virus, Vaccine, Data e Free. Gli attacchi su un tipo con una buona affinità infliggono danni doppi, mentre quelli su uno con un'affinità cattiva ne infliggono la metà.

Tipi e affinità



STATUS ANORMALI

"Gli attacchi speciali possono provocare in battaglia status anormali su alleati e nemici. Questi status vengono indicati da icone, e hanno effetti speciali come riduzione di HP e modifiche alle statistiche.



Icona status anormale



Alcuni status anormali scompaiono dopo qualche turno, ma altri possono essere eliminati solo con abilità o oggetti. In entrambi i casi, scompaiono dopo la battaglia.

► Stati anormali che non scompaiono naturalmente



Bug

Cambia l'affinità.

STATUS ANORMALI CHE MODIFICANO LE STATISTICHE

Questi status anormali modificano ATK, DEF e altre statistiche per cinque turni. Se la stessa statistica viene cambiata mentre è in corso l'effetto di uno status anormale, il conteggio dei turni torna a cinque e l'effetto si accumula.

► Statistiche aumentate



ATK SU



DEF SU



INT SU



SPD SU



ACU SU



EVA SU



CRT SU



-

► Statistiche diminuite



ATK GIÙ



DEF GIÙ



INT GIÙ



SPD GIÙ

► Status anormali che scompaiono dopo alcuni turni

	Panic	Il Digimon non può essere controllato. Attacca casualmente nemici e alleati.
	Paralyze	Possibilità di far saltare un turno a un Digimon.
	Sleep	Il Digimon salta un turno.
	Stun	Riduce SPD del Digimon. Il suo turno viene ritardato.
	Poison	Il Digimon perde HP alla fine di ogni turno. La quantità aumenta gradualmente.
	Dot	Trasforma il Digimon in pixel. Non può utilizzare abilità e le statistiche vengono ridotte.

BATTAGLIA DOMINATION

Procedendo nella storia affronterai battaglie Domination con altri hacker nel cyberspazio. Nelle battaglie Domination, ogni hacker può ottenere punti conquistando aree di hacking (spazi) segnate con dei punti. Vince il primo che raggiunge un determinato punteggio.

Ogni hacker segue dei turni indicati nella cronologia. Gli hacker possono muoversi fino a due spazi nel loro turno, ma quando passano a una posizione più elevata si muovono di un solo spazio.



Regole della battaglia

Spostarsi in uno spazio occupato da hacker nemici darà inizio a una battaglia. Durante lo scontro, inizia il gruppo invasore. La battaglia termina quando tutti i Digimon hanno completato il loro turno.



Se sconfiggi un avversario in battaglia, acquisirai lo spazio e respingerai l'hacker nemico, che rientrerà dalla posizione di partenza.

Tipi di spazio



Spazio controllato da un alleato



Spazio non controllato

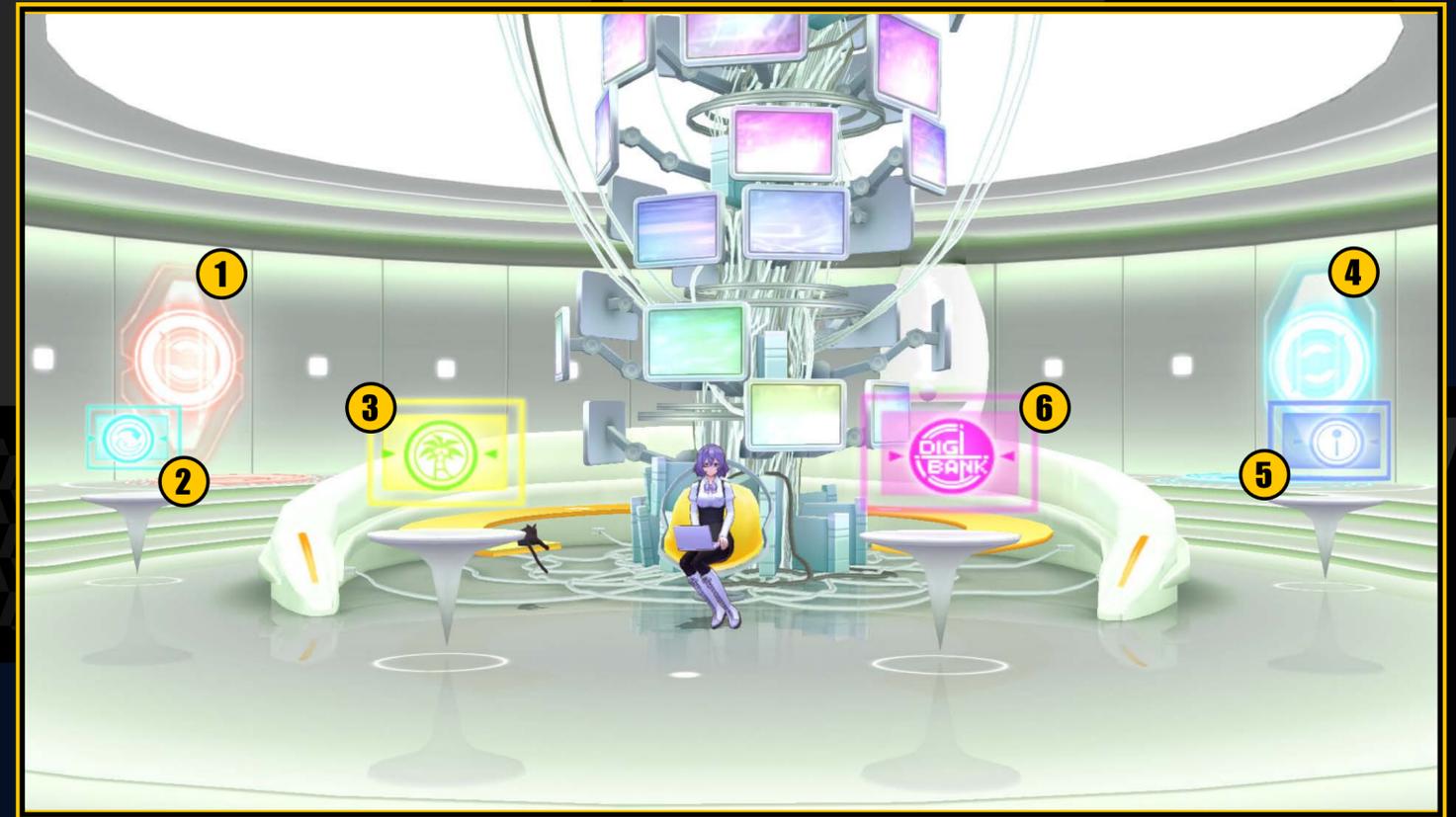


Spazio controllato da un nemico

Condizione di vittoria "Destroy"

Alcune battaglie Domination hanno una condizione di vittoria "Destroy". In questo caso, un hacker sarà costretto a uscire dal cyberspazio e non potrà unirsi alla battaglia quando il suo gruppo verrà distrutto. Conquistare un'area e ottenere punti aumenterà l'ATK e ti darà un vantaggio nello scontro.

Il DigiLab è una stanza in un mondo digitale diverso da EDEN. Contiene le seguenti strutture. Avvicinati a quella che vuoi utilizzare e premi il tasto  quando appare l'icona "".



- 1 **Colosseum:** gioca battaglie di rete
- 2 **Medical Machine:** cura i Digimon
- 3 **DigiFarm:** libera i Digimon sulle isole, dove puoi allevarli nutrendoli e allenandoli
- 4 **Mirror Dungeon:** affronta i dungeon che hai già superato
- 5 **Shop:** acquista oggetti per la DigiFarm
- 6 **DigiBank:** un deposito di Digimon dove puoi gestire gruppo, Digivolve, De-Digivolve e altro

DIGIBANK

I Digimon che ottieni tramite DigiConvert verranno inizialmente conservati nella DigiBank. Usala per gestire i tuoi Digimon aggiungendoli al tuo gruppo, inviandoli alla DigiFarm e altro.



Sposta Digimon

Gestisci i tuoi Digimon utilizzando la DigiBank e altre funzioni. Prima seleziona il Digimon che vuoi spostare, poi quello che vuoi sostituire. Se vuoi spostarlo senza sostituirlo, seleziona "Empty".

Digimon del gruppo	I Digimon del gruppo sono quelli che partecipano alla battaglia e le riserve.
DigiBank	Un luogo dove conservare i Digimon (può essere ingrandito fino a contenerne 300). Dopo la DigiConversion appaiono direttamente qui.
Farm Islands 1-5	Strutture di allenamento per i Digimon (possono essere fino a cinque). Ogni isola può contenere fino a 10 Digimon.

Organizza con il tasto OPTIONS

Premi il tasto OPTIONS quando appare la lista dei Digimon nella DigiBank per organizzarne l'ordine. Ogni volta che premi il tasto OPTIONS la lista verrà organizzata per livello, party memory, Scan Rate, EXP, nome, generazione e tipo.



Party Memory e Memory Use

Il Digivice necessario a portare con te i Digimon come membri del gruppo ha una capacità chiamata party memory. Devi mantenere il Memory Use di tutti i tuoi Digimon al di sotto della party memory. Dal momento che i Digimon più forti hanno generalmente un Memory Use più alto, non puoi aggiungerne troppi al tuo gruppo. Puoi utilizzare l'oggetto Memory UP per aumentare la party memory.

Digivolve/De-Digivolve

Seleziona il Digimon su cui vuoi usare Digivolve/De-Digivolve, e poi scegli uno dei possibili Digimon derivati.



Digivolution

La Digivolution crea delle versioni più forti dei Digimon. Riporta il Digimon al livello 1, ma ne aumenta livello massimo e ABI. Ci sono vari percorsi di Digivolution e, rispettando le condizioni necessarie, un Digimon può evolvere in una qualsiasi delle forme mostrate nel grafico della Digivolution. Esistono anche dei Digimon che puoi ottenere fondendo insieme due Digimon attraverso la Digivolution del DNA.

De-Digivolution

I Digimon possono anche passare attraverso la De-Digivolution. Questa rende un Digimon più debole ma ne aumenta livello massimo e abilità, oltre ad alzare l'ABI più di quanto fa la Digivolution. L'ABI non solo aiuta a raggiungere le condizioni necessarie per la Digivolution, ma influenza anche il valore massimo dei parametri che puoi potenziare nella DigiFarm.

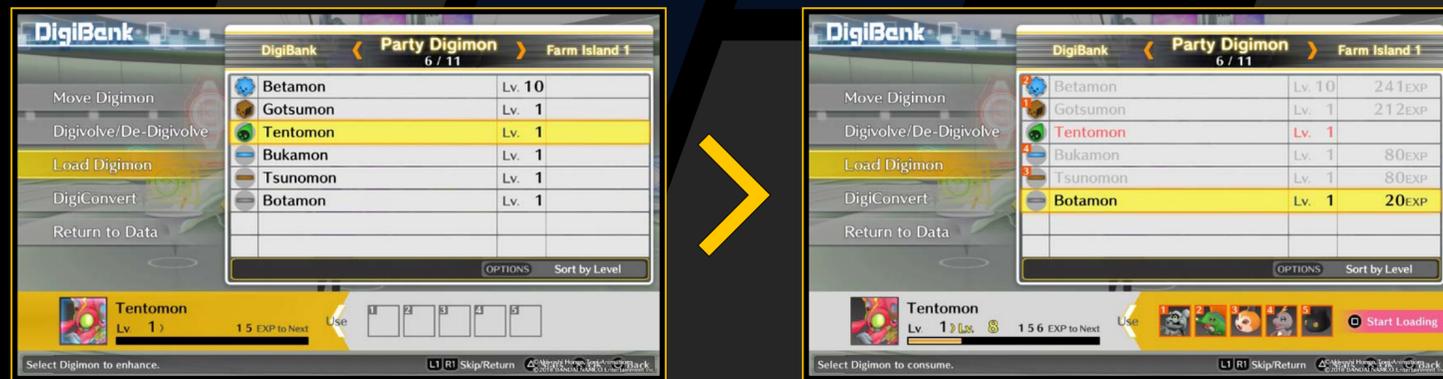
La De-Digivolution crea nuove possibilità di Digivolution!

La De-Digivolution aumenta il livello massimo per una determinata generazione. Aumenta anche l'ABI, che alza i valori massimi di altri parametri. Questo a volte rende possibile che la Digivolution porti a evolvere in un Digimon per il quale in precedenza non avevi i requisiti.



Cload Digimon

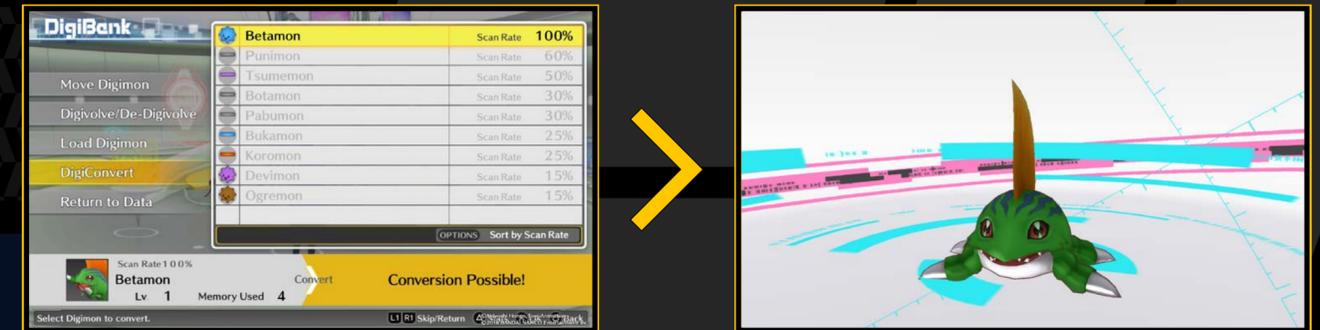
Fai assorbire a un Digimon altri Digimon per aumentarne l'EXP. Prima indica quale Digimon vuoi potenziare, poi scegli i Digimon (fino a cinque) da assorbire. Se decidi di assorbire 1-4 Digimon, fai la tua scelta e poi premi il tasto  per caricare.



Più sono alti livello e ABI del Digimon consumato, maggiore sarà l'effetto. Ricorda che i Digimon assorbiti scompariranno.

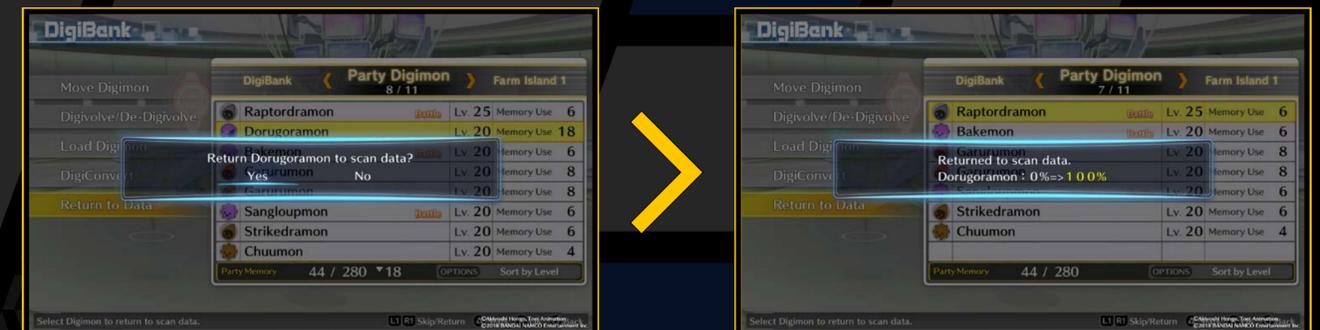
DigiConvert

I Digimon con uno Scan Rate di 100% o più possono essere materializzati per unirsi al tuo gruppo. La percentuale massima di Scan Rate è 200%. Più è alto lo Scan Rate di un Digimon quando si effettua la DigiConversion, più sarà alto il suo ABI. I dati utilizzati per la DigiConversion torneranno allo 0% e la scansione per quel Digimon ricomincerà.



Return to Data

Ritrasforma i Digimon materializzati in dati di scansione. Quando scegli un Digimon e lo ritrasformi in dati di scansione, questo scomparirà e il suo Scan Rate arriverà a 100%. Usa questa funzione quando il tuo gruppo, la DigiBank e la DigiFarm sono pieni.



DIGIFARM

I Digimon nella DigiFarm otterranno esperienza con il passare del tempo. Puoi anche impartire vari tipi di ordini e nutrire i Digimon per aumentare CAM.



Comandi DigiFarm

Tasto OPTIONS	Attiva/disattiva visualizzazione (mostra informazioni sì/no)
tasti direzionali/levetta sinistra →	Concentra su un Digimon

Ingrandimento isola

Per ingrandire le Farm Islands vengono utilizzati due tipi di oggetti.

Farm Development Kit	Aumenta il numero di isole (fino a cinque). In questo modo potrai avere più Digimon.
Farm Expansion Plugin	Aumenta il livello di un'isola. Questo aumenterà il numero di aree in cui potrai mettere Farm Goods.



Farm Goods

Posiziona varie Farm Goods in determinate aree di una Farm Island. Ognuna ha un effetto diverso sui Digimon presenti sull'isola.



Ordini

Ci sono tre ordini che puoi impartire ai Digimon presenti su una Farm Island: Train, Develop e Investigate. Ciascuno richiede del tempo, e i progressi si ottengono solo mentre giochi. Il tempo non trascorrerà mentre è visibile la schermata della DigiFarm.

Train

Potenzia Digimon

Potenzia i Digimon in base alla loro personalità e a quale Digimon è impostato come capo.

Develop

Sviluppa oggetti

Paga i costi di sviluppo con il denaro del tuo Wallet per creare oggetti. Imposta un Digimon di sviluppo come capo e usa i Farm Goods corretti per migliorare i risultati.



Investigate

Scopri casi e oggetti

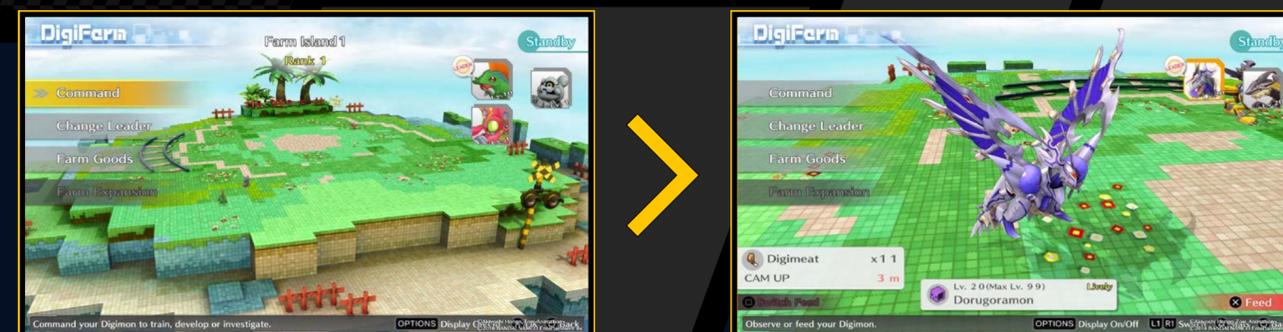
Scopri nuovi casi e oggetti. Imposta un Digimon di indagine come capo e usa i Farm Goods corretti per migliorare i risultati.

Change Leader

I Digimon su una Farm Island hanno bisogno di un capo. Puoi cambiare il capo di un'isola utilizzando la funzione "Change Leader". I risultati di addestramento, sviluppo e indagini sull'isola cambiano in base alla personalità del capo.

Interagire con i Digimon

Usa il tasto destra o inclina la levetta sinistra verso destra per scegliere su quale Digimon vuoi concentrarti.



Comandi "DigiFarm" (Concentrato)

Tasto OPTIONS	Attiva/disattiva schermo	Tasto	Stats
Tasto / tasto / tasti direzionali	Attiva/disattiva Digimon concentrato	tasto	Nutri
Tasto	Torna all'ingresso della DigiFarm	Tasto	Cambia cibo

Premi il tasto per nutrire il Digimon selezionato. La Digimeat di base si ripristinerà con il passare del tempo, quindi controllala regolarmente.

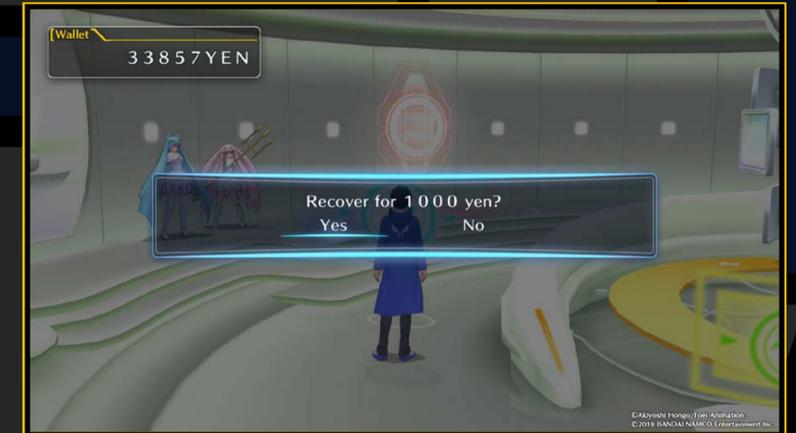
Mirror Dungeon

Questo sistema ti permette di utilizzare la scorciatoia di Mirei Mikagura per visitare nuovamente i dungeon che hai visitato in precedenza. Utile per accumulare EXP e ottenere oggetti e Scan Data.



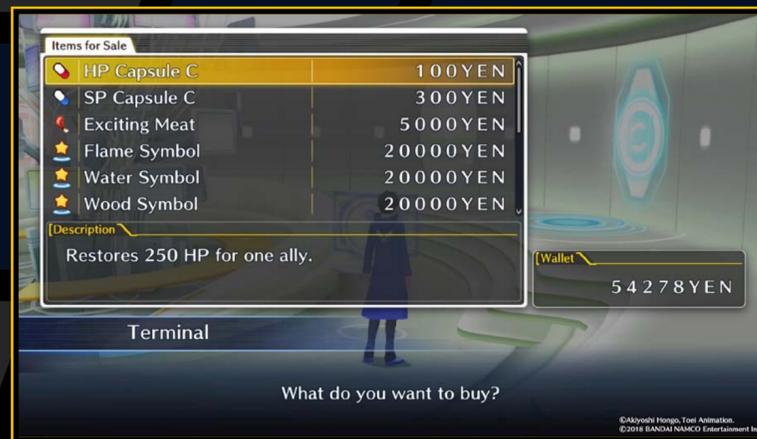
Medical Machine

Usa il denaro del tuo Wallet per curare tutti i Digimon del tuo gruppo.



Shop

Il DigiLab Shop vende oggetti che influenzano EXP, il risultato degli ordini, il cibo dei Digimon e i Farm Goods.



Network

Affronta battaglie online. Le voci del menu sono le seguenti.

▼ Network Battle

Collegati a Internet e affronta giocatori da tutto il mondo. Ci sono quattro tipi di battaglie di rete.

Ranking Battle	Combatti per ottenere punti.
Event Battle	Combatti con regole che cambiano continuamente.
Custom Battle	Scegli le regole che preferisci e combatti.
Coin Shop	Scambia monete per avatar, accessori e titoli. I contenuti cambiano regolarmente.

▼ Local Battle

Combatti in modalità ad hoc. Disponibile solo nella versione PlayStation®Vita.

▼ Player Settings

Imposta il titolo del giocatore e l'avatar che appare in battaglia.

▼ Battle Box

Scegli i gruppi da usare nelle battaglie di rete. Puoi registrare fino a 6 gruppi.

Regole per Ranking Battle ed Event Battle

Le seguenti regole di base sono valide per Ranking Battle ed Event Battle. Non puoi selezionare una battaglia se hai utilizzato più di 100 della tua party memory.

- ◆ Tutti i livelli dei Digimon sono impostati su 50
- ◆ La party memory totale è limitata a 100
- ◆ Non puoi usare oggetti
- ◆ Se scappi perdi



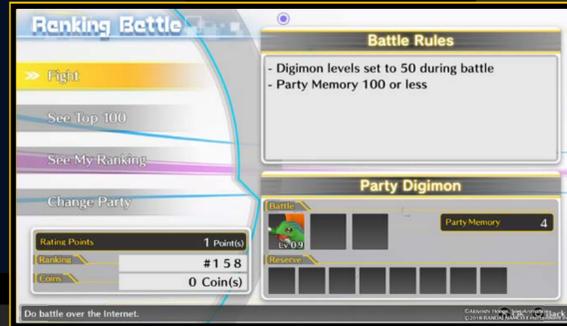
Regole della battaglia

Digimon del tuo gruppo

Party memory utilizzata

Ranking Battle

Affronta online giocatori da tutto il mondo e lotta per ottenere punti. Guadagnerai monete se vinci o perdi, e in base alla forza del tuo avversario.



Opponent Search

Cerca un avversario per una Ranking Battle.

See Top 100

Vedi gli ID online e i punti dei 100 migliori giocatori.

See My Rank

Vedi gli ID online e i punti di 100 giocatori compreso te e i giocatori al di sopra e al di sotto di te.

Ranking

I giocatori delle Ranking Battle vengono classificati in base ai punti ottenuti. Il numero di punti che ottieni cambia in base ai tuoi risultati e a quelli dei tuoi avversari.

Top 100		
91	DSCSHM4	115 Point(s)
92	qa717f6fa8f-DEde	113 Point(s)
93	KDbabel514	112 Point(s)
94	Q-EMaHOLDl-JP-JA	111 Point(s)
95	KDur	101 Point(s)
96	yasuta_change	99 Point(s)
97	nbqa-117	97 Point(s)
98	qa400fbd87-JPja	91 Point(s)
99	bgsdmcrt	90 Point(s)
100	Q-mWD9kQSU-JP-JA	83 Point(s)

Punti

Abbinamento

1 Opponent Search

Indica i punti e il raggio della ricerca, e trova avversari. Scegline uno dai risultati della ricerca.



2 Recruit Opponent

Crea una stanza e recluta un avversario. Una volta fatto, la battaglia inizierà quando avrete entrambi selezionato "Ready".



3 Quick Matching

Trova un avversario e combatti.



4 Fight NPC

Affronta un PNG. Riceverai meno monete del solito.

Event Battle

Le Event Battles hanno regole speciali, tra cui limiti a livello, generazione, tipo e attributo del Digimon, e cambiano regolarmente. Oltre alle monete, in base alle prestazioni nel corso dell'evento le ricompense includeranno accessori e titoli.

La Event Battle funziona come le Ranking Battles.



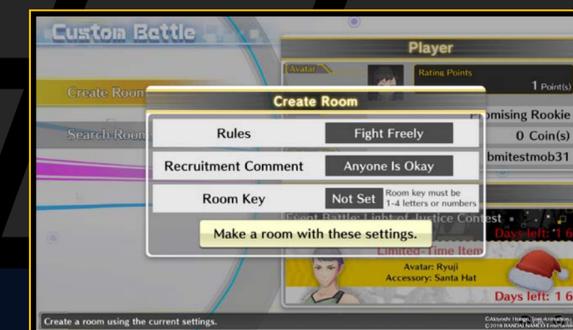
Custom Battle

Nelle Custom Battles, i giocatori scelgono le loro regole. Inizia creando o cercando una stanza.



▼ Create Room

Imposta regole, commento di reclutamento e chiave della stanza prima di crearne una.

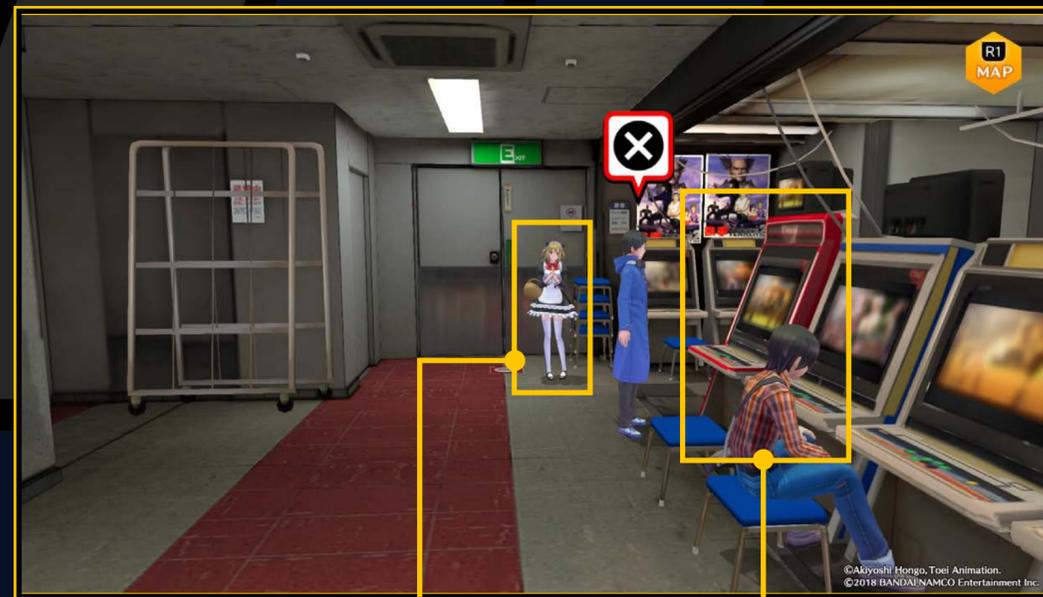


▼ Search Rooms

Imposta regole, commento di reclutamento e chiave della stanza prima di cercarne una. Scegli una stanza in cui entrare dai risultati della ricerca. In una stanza possono entrare fino a otto giocatori contemporaneamente. Seleziona una postazione di Recruiting nel Battle Table per affrontare il giocatore nella postazione opposta. Scegli una postazione Available per configurare le regole della battaglia come livello, memoria, potenziamento e musica, e recluta un avversario.



Nella sala giochi al quarto piano di Broadway, puoi partecipare al torneo a eliminazione diretta Offline Colosseum utilizzando i membri attuali del tuo gruppo. Avvicinati al cabinato rosso e premi il tasto **X** per cominciare l'Offline Colosseum. Puoi anche parlare con la cameriera per avere informazioni sull'Offline Colosseum.



Commissa

Offline Colosseum

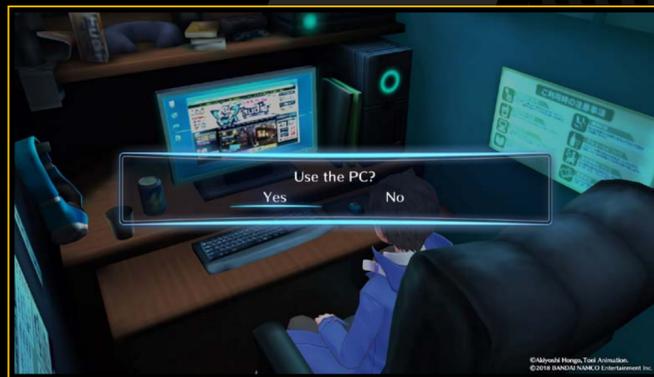
Ci sono sei coppe, e favolosi premi legati alla vittoria di ciascuna coppa. Il primo livello è la Bronze Cup. Quando vinci una coppa, potrai competere per quella successiva.



Vinci coppe arrivando alla fine di ogni torneo a eliminazione diretta. Se subisci una sconfitta dovrai ricominciare il torneo dall'inizio. Non puoi curarti tra un incontro e l'altro, ma puoi usare oggetti in battaglia.



Esamina i PC che si trovano in posizioni chiave utilizzando la Hacker's Memory per utilizzare varie funzioni, che aumentano procedendo nella storia.



Menu PC

BBS	Mostra la schermata dei casi.
EDEN	Vai a EDEN.
DigiMarket	Acquista Digimon.
Hacker's Memory	Naviga le memorie degli hacker.
DigiLab	Vai al DigiLab.

DigiMarket

Il DigiMarket è gestito da hacker e ti permette di acquistare Digimon. Premi il tasto **△** per mostrare le statistiche del Digimon selezionato. I Digimon che acquisti vengono inviati alla DigiBank.



Hacker's Memory

Analizzando e scorrendo i dati di memoria (chiamati "Hacker's Memories") ottenuti durante la tua avventura, potrai scoprire eventi dietro le quinte.



Accetta i casi dal BBS sui PC nella Hacker's Memory e dalla lavagna nella Detective Agency in Cyber Sleuth. Seleziona il caso che vuoi accettare e mettiti al lavoro. Quando ne risolvi uno, apri di nuovo la BBS o la lavagna per completarlo e ricevere una ricompensa.

Seleziona un caso per visualizzarne i dettagli. Puoi accettare solo un caso alla volta. Se vuoi accettarne uno nuovo, prima completa o sospendi quello in corso. Seleziona un caso in sospeso per ricominciare da dove l'avevi interrotto.



Elementi di base dei casi

Difficulty	Quanto un caso è difficile da risolvere.
Client	Nome e posizione del personaggio che ha proposto il caso.
Details	Dettagli sul caso.

Puoi vedere i dettagli del tuo caso attuale dal menu "Player" del Digivice.



Tipi di casi

Il colore della scheda indica il tipo di caso. Le ricompense per i casi importanti (rossi) sono solitamente migliori. Dovresti prima risolvere quelli.

Rosso	Caso importante per proseguire nella storia
Blu/giallo	Caso normale
Verde	Caso della DigiFarm

▼ EDEN

Il più grande servizio di cyberspazio del mondo, gestito dalla Kamishiro Enterprises. È noto anche come "EDEN Network". Gli utenti accedono e visitano il mondo virtuale utilizzando avatar EDEN che riproducono il loro aspetto nel mondo reale. La tecnologia di realtà virtuale all'avanguardia permette agli utenti di utilizzare una grande varietà di servizi, da shopping e divertimento a transazioni d'affari e procedure amministrative.

▼ EDEN Syndrome

Una malattia rara per la quale le persone perdono conoscenza e si deperiscono mentre sono all'interno di EDEN. La comunità medica sta studiando per trovare una cura, ma fino a ora le terapie riescono solo a prolungare la vita dei pazienti. La causa della malattia è ancora sconosciuta, e nessun soggetto è mai guarito.

▼ EDEN Spot

Un punto di accesso per entrare in EDEN dal mondo reale. La Kamishiro Enterprises, la compagnia che gestisce EDEN, ne ha installati in tutta la città.

▼ Kamishiro Enterprises

Un'azienda di livello mondiale che ha creato e gestisce EDEN. Con il monopolio su varie tecnologie all'avanguardia nel campo dei servizi per il cyberspazio, sono sempre i leader del settore. Il loro slogan è: "Una rete umana per collegare il mondo al futuro".

▼ Kowloon

Un'area pericolosa di EDEN. È un luogo in cui gli hacker si incontrano e in cui vagano materializzazioni di virus informatici. Si dice che Kowloon sia nata quando i dati spazzatura che vagano nel network si sono accumulati in un singolo luogo, ma nessuno conosce la verità.

▼ Mental Data

Dati per la mente umana caricati nel cyberspazio. Si dice siano integrati nel sistema di avatar di EDEN, ma non sono stati resi pubblici dettagli o informazioni di natura tecnica.

▼ Account Raiding

Il furto delle informazioni dell'account di un utente di EDEN a opera di hacker criminali. Nel moderno mondo in cui tutto è collegato, l'account è come un documento di identità. Chi lo perde viene trattato come un criminale.

▼ Digivice

Un dispositivo mobile avanzato che può essere personalizzato con nuove funzionalità installando applicazioni. È disponibile in varie forme e dimensioni compresi smartphone, tablet, occhiali e bracciali. L'applicazione per la gestione dell'account EDEN è installata di base in tutti i dispositivi, e viene utilizzata per accedere a EDEN.

▼ Digital Waves

Energia che contiene e trasporta informazioni digitali, e il relativo flusso. Viene utilizzata da varie tecnologie digitali. Dal momento che però proviene da una dimensione superiore, la scienza moderna non è ancora riuscita a comprenderla appieno. Sebbene ci si riferisca ad essa come a un'onda, in realtà non si sa se esiste come onda o come particella. È in atto una corsa allo sviluppo di una tecnologia in grado di controllare questa energia per creare mondi digitali ancora più rivoluzionari.

▼ Digital Shift

Un fenomeno per il quale il mondo reale si trasforma parzialmente in cyberspazio. È provocato da anomalie delle Digital Wave, e provoca diverse stranezze che riflettono fortemente l'energia residua di luoghi e persone. I più lo chiamano semplicemente il "fenomeno misterioso". Esiste sin dall'antichità, e i racconti degli strani eventi sono stati trasmessi come miti, storie di fantasmi e leggende metropolitane. Qualcosa del genere sta probabilmente succedendo ora, da qualche parte.

▼ Hacker

Termine generico per le persone che usano i programmi Digimon per effettuare attività di hacking nel cyberspazio. Ci sono molti tipi diversi di hacker compresi quelli dediti al crimine, attivisti che vogliono denunciare le malefatte delle grandi aziende, quelli che agiscono da soli e quelli che formano squadre.

▼ Mr. Navit

La mascotte di EDEN. Funge da guida al servizio sin dal lancio del mondo, e si dice che uno degli sviluppatori di EDEN abbia dato a Mr. Navit la voce della sua adorata figlia.

▼ Digimon Program

Speciali virus utilizzati dagli hacker. Dotati di intelligenza artificiale avanzata, possono evolvere apprendendo dall'ambiente e dalle esperienze fatte. Visto il loro aspetto quando si materializzano nel cyberspazio, sono stati soprannominati "digital monsters" (mostri digitali) o, abbreviato, "Digimon".

▼ Malware

Speciali virus che gli hacker creano modificando i programmi Digimon. Dal momento che vengono utilizzati principalmente per raccogliere informazioni e spiare persone, i più adatti allo scopo sono i Digimon piccoli.