

## SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:

Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegonline.eu](http://www.pegonline.eu)



## LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

|                                    |    |    |    |   |   |
|------------------------------------|----|----|----|---|---|
| LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI | 9  | 7  | 5  | 3 | 2 |
| GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI  | 18 | 16 | 12 | 7 | 3 |

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

### BLES-01305

**ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO** Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PlayStation3 autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms) per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

"PS", "PlayStation", "PS3", "△×□○", "SIXAXIS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P.E.G.I." is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Agarest: Generations of War Zero ©2011 COMPLETE HEART / RED. Published by Ghostlight LTD. Developed by Idea Factory. Ghostlight is a trademark of Ghostlight LTD. Austria: All rights reserved.

# PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni.

All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by.

Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di Agarest nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Seleziona l'icona  dal menu Home. Apparirà un'immagine del software.

Premi il tasto  per avviare il caricamento. Si raccomanda di non collegare o rimuovere accessori quando la console è accesa.

**NOTA:** le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del prodotto.

*Ringraziamo i nostri devoti fan per aver acquistato  
Agarest: Generation of War Zero.*

*Leggi attentamente questo manuale prima di giocare e  
assicurati di conservarlo in un posto sicuro in modo da non  
perderlo o danneggiarlo.*

Per il manuale pieno vada prego: <http://agarestzero.ghostlight.uk.com/downloads>

# SOMMARIO

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| La storia                       | 04 |
| I personaggi                    | 05 |
| I comandi                       | 08 |
| Come iniziare                   | 09 |
| La sequenza di gioco            | 10 |
| Creazione del personaggio       | 11 |
| Mappa del mondo / della nazione | 13 |
| I negozi                        | 24 |
| Giorno di vacanza               | 31 |
| Battaglia                       | 32 |
| Bonus di fine gioco / Trofei    | 41 |
| Lista di abilità                | 42 |

# LA STORIA

La Luce e l'Oscurità.

L'accesa disputa fra due diversi dèi fu così intensa che divise il mondo di "Agarest" e mise a repentaglio l'esistenza stessa di ogni specie che vi abitava.

Temendo che il mondo che desideravano sarebbe stato annientato dal loro stesso conflitto, gli dèi raggiunsero un compromesso in cui sarebbero stati sostituiti da degli emissari mortali in modo che la loro forza non sovrastasse gli affari terreni.

Una volta raggiunto l'accordo fra gli dèi, sembrava che il tormentato mondo di Agarest fosse entrato in un'epoca di pace. Ma le armate oscure lentamente acquisirono potere e iniziarono l'assalto alle forze della luce.

È alle montagne Sfregiate, il confine creato dagli dèi per separare le due parti, che la nostra storia ha inizio.

Poiché è qui che Sieghart, durante una missione per le forze della Luce, incontra una giovane ragazza accerchiata da creature dell'esercito dell'Oscurità. Durante il combattimento con gli assalitori della ragazza, Sieghart è ferito mortalmente, ma viene poi salvato dalla misteriosa giovane. Ciò nonostante, nel salvargli la vita, la ragazza trasferisce al contempo i suoi poteri a Sieghart.

A causa di questa svolta nel suo destino, Sieghart accetta il suo nuovo ruolo nel conflitto e si getta a capofitto nella guerra...

# Character Profiles

## Sieghart

Sieghart è un giovane comandante al servizio dell'esercito della Luce. È molto serio e concentrato sui suoi obiettivi. Ha la reputazione di lavorare sodo, ma anche di essere cocciuto e ostinato. Nonostante a volte sia difficile andarci d'accordo, è rispettato da tutti gli uomini sotto il suo comando. È giovane, ma è considerato un comandante talentuoso dai suoi colleghi ufficiali e sembra che l'aspetti un futuro brillante. Mentre visita un villaggio vicino alla montagna Sfregiate, Sieghart viene ferito seriamente nel tentativo di salvare una giovane ragazza da una banda al servizio dell'Oscurità. La ragazza, chiamata Mimmel, contraccambia salvando la vita di Sieghart, ma al costo di trasferire quasi tutti i suoi poteri a lui.



## Mimmel

Mimmel è una misteriosa ragazza che è stata salvata dall'esilio nelle tenebre di Findeste da membri dell'esercito della luce che avevano capito le incredibili doti magiche di Mimmel e la sua abilità di utilizzare la Forza di Liberazione. Per poter salvare Sieghart, ha spinto le sue doti magiche al limite estremo, rischiando di morire di conseguenza. Sfortunatamente, nel tentativo di riportarlo in vita, ha trasferito per errore a lui la Forza di Liberazione, cambiando il corso della storia e il loro destino personale. Ora legata a Sieghart, Mimmel decide di accompagnarlo nella speranza di recuperare i propri poteri e di completare la sua missione.



## Alice

Un alto elfo che accompagna Sieghart nel suo viaggio seguendo il consiglio del padre Eleazal, il comandante in capo dell'esercito della Luce. All'inizio le era proibito spingersi nell'estremo nord del continente a causa della guerra, ma ha dichiarato a suo padre "Voglio fare tutto ciò che posso" e ha così unito i propri sforzi alla campagna di guerra. Dopo attenta considerazione, il padre le ha dato un ruolo di guaritrice dietro alle prime linee. Per molti dei soldati feriti, il gentile sorriso di Alice è stato sufficiente a far loro dimenticare le terribili ferite. Conosce Sieghart, ma solo per reputazione, avendo viaggiato con il suo esercito in una precedente campagna.



## Friedelinde

Un'eroina della prima generazione, Friedelinde è un tenente sotto il comando diretto di Sieghart e di fatto la sua vice. Friedelinde, o Linda per gli amici, prova dei sentimenti molto forti per Sieghart e tenta di esprimerli nel suo modo unico, ma la sua inabilità di captare le emozioni più semplici le causa frustrazione e depressione. Già terribilmente timida di suo, la presenza di Sieghart non l'aiuta certo, agitandola tutta e zittendola completamente. Pensa sia necessario quietare i propri opprimenti sentimenti per lui, poiché crede che la dimostrazione di una tale passione sia disdicevole per un ufficiale. Ciò nonostante, il suo sforzo è più che ovvio a tutti eccetto a lei e a Sieghart.



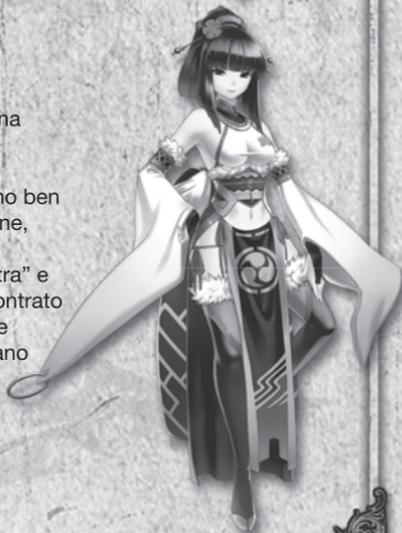
## Routier

Un'eroina della prima generazione, Routier è una giovane ragazza che viaggia con un ragazzo che considera suo fratello. Spostandosi in continuazione, non ha mai avuto la possibilità di farsi degli amici e di conseguenza è quasi patologicamente timida. Ogni volta che si trova in una situazione inusuale o in compagnia di estranei, la sua prima reazione è di nascondersi dietro al fratello. Routier ha ereditato il potere di vedere il futuro dalla madre che si dice sia stata una veggente di grande abilità. Infatti è stata Routier la prima a presagire la comparsa di Sieghart.



## Sayane

Una delle eroine della prima generazione, Sayane è una donna mezza arpia che si arrabbia molto raramente e che è un'eterna ottimista con un sorriso in volto. Ciò nonostante, può essere incredibilmente cocciuta e ostinata. Anche se le arpie sono ben note per il loro fortissimo senso di direzione, questo è un tratto che purtroppo non ha ereditato e i concetti avanzati come “destra” e “sinistra” la mandano nel pallone. Ha incontrato Sieghart e i suoi compagni proprio mentre si era persa. Cresciuta in un villaggio umano situato sulle montagne Sfregiate, le arti marziali di Sayane si sono affinate di conseguenza agli innumerevoli attacchi lanciati dai mostri alla sua casa.



# Comandi

## DUALSHOCK®3 Wireless Controller DEFAULT CONTROLS



## Comandi sulla mappa

| Controlli         | Mappa del mondo                | Mappa della nazione  |
|-------------------|--------------------------------|----------------------|
| tasto direzionale | Scegli nazione di destinazione | Muovi personaggio    |
| tasto ○           | N/D                            | Annulla              |
| tasto ×           | Conferma                       | Conferma             |
| tasto □           | N/D                            | Spostati fra nazioni |
| tasto △           | N/D                            | Apri menu            |
| tasto <b>L1</b>   | Scorri pagine                  | N/D                  |
| tasto <b>R1</b>   | Scorri pagine                  | N/D                  |
| levetta sinistra  | Scegli nazione di destinazione | Muovi cursore        |

## Comandi per eventi e battaglie

| Controlli   | Evento  | Battaglia                               |
|---|---|---|
| tasto direzionale   | Muovi il cursore per le opzioni               | Muovi cursore, scegli elementi del menu |
| tasto ○   | Close windows, cancel skip mode and auto mode | Cancel commands, cursor free mode       |
| tasto ×   | Salta il testo, conferma selezioni            | Conferma selezioni                      |
| tasto □   | Modalità skip                                 | N/D                                     |
| tasto △   | Annulla modalità skip e modalità auto         | Mostra stato                            |
| tasto L1  | N/D   | Cambia personaggi                       |
| tasto R1  | N/D   | Cambia personaggi                       |
| levetta sinistra  | N/D   | Muovi cursore                           |
| levetta destra  | N/D   | Control camera                          |
| tasto  | Modalità auto                                 | Esegui abilità                          |
| tasto  | N/D   | Controlla visuale                       |

## Come iniziare

La schermata dei titoli apparirà dopo il filmato iniziale.

- Puoi saltare il filmato iniziale premendo il tasto START.



# Menu principale

## • CONTINUE:

- Scegli questa opzione per continuare una partita salvata in precedenza. Scegli il salvataggio che vuoi caricare dalla lista di salvataggi visualizzata.
- Sono necessari almeno 1389 KB di spazio libero per salvare i dati.
- Puoi creare fino a 999 salvataggi.

## Sequenza di gioco

Il gioco inizierà con un evento d'apertura e una serie di battaglie di tutorial. Una volta conclusi questi eventi, sarà visualizzata la schermata di creazione del personaggio dove potrai personalizzare gli attributi del tuo personaggio. Passerai quindi alla mappa della nazione e il gioco proseguirà man mano che procedi nelle città, nei punti evento e nei punti battaglia.



### Città



Qui puoi comprare e vendere oggetti nei negozi, oltre ad accedere alla Gilda dei Fabbri (Blacksmith's Guild) e alla Gilda degli Avventurieri (Adventurer's Guild; consulta pag. 24).

### Evento Punti



I punti evento sono dove si svolgono gli eventi relativi alla storia e le varie diramazioni della storia principale. Entrando in un punto evento a volte sarai portato in una mappa diversa.

## Battaglia Punti



Inizierà una battaglia quando entri in un punto battaglia per la prima volta. Dopo la battaglia iniziale potrai scegliere se avviare un altro combattimento o se passare senza uno scontro (consulta pag. 32).

## E la generazione successiva ha inizio...



Il protagonista della prima generazione viaggerà in una nazione, facendo giustizia e salvando le terre oltre a scegliere un'eroina per se. Una volta scelta l'eroina, il gioco procederà di diversi anni e continuerà concentrando l'attenzione sulle avventure dell'eroe di seconda generazione che viaggerà in un'altra nazione.

## Creazione del personaggio

Una volta finiti gli eventi iniziali, si verificherà un evento dove potrai personalizzare gli attributi dell'eroe di prima generazione.

### ① Scegli la classe base

- Warrior Type (Guerriero)
- Magic Warrior Type (Guerriero magico)
- Sorcerer Type (Stregone) Puoi scegliere solo una delle classi elencate sopra.



## ② Scegli tipo Sub-Soul (sotto anima)

Scegli un tipo di sub-soul per il protagonista. Puoi scegliere cinque carte tra le ventiquattro a disposizione.



La combinazione dei tipi selezionati nei passaggi ①~② determinerà le statistiche combinate del protagonista.

## ③ Scegli Skill Slot (abilità)

Una volta stabilita l'arma del protagonista, potrai scegliere gli skill slot. Puoi scegliere quattro skill slot che vuoi usare.



- ◆ 1~2 vengono impostati automaticamente e non possono essere cambiati. Tu dovrai impostare gli slot 3-6.



Combina gli attributi sopra efficacemente per creare un personaggio che si addica al tuo stile di gioco.

# Mappa del mondo

Puoi muovere il personaggio principale alla destinazione che vuoi selezionando la nazione o il punto nel quale vuoi spostarti. Nuovi luoghi diventeranno disponibili man mano che procedi nella storia.

**Nome nazione**

**Nome luogo**



**Nome nazione:** il nome della nazione selezionata al momento.

**Nome luogo:** il nome di un punto accessibile nella nazione selezionata al momento.

# Mappa della nazione

**Nome luogo**

**Personaggio**

**Membri del gruppo**



**Luogo**

**Punti**

**Nome luogo:** il nome del luogo dove si trova il personaggio del giocatore.

**Personaggio:** la posizione corrente del personaggio del giocatore.

**Punto evento:** una città o un punto evento.

**Membri del gruppo:** mostra i membri correnti del gruppo e gli HP di ogni membro.

**Punti:** mostra la quantità corrente di G, oltre a vari altri punti guadagnati nel gioco (consulta pag. 15).

# Menu

Premi il tasto  sulla mappa della nazione per visualizzare diverse opzioni.

**Opzioni del menu**



**Statistiche semplificate**

**Punti**

## Opzioni del menu

- Organize:** puoi scegliere qui i membri del tuo gruppo e le loro posizioni in battaglia (consulta pag. 15).
- Status:** vedi qui le statistiche dettagliate dei membri del tuo gruppo (consulta pag. 17).
- Equipment:** cambia l'equipaggiamento e le abilità (consulta pag. 20).
- Item:** usalo per organizzare gli oggetti nel tuo inventario (consulta pag. 22).
- Picture Book:** vedi profili, gallerie e altre informazioni di gioco (consulta pag. 23).
- Battle Diary:** salva la tua partita corrente o carica un salvataggio precedente (consulta pag. 23).

## Statistiche base

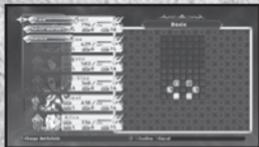
Le statistiche base dei membri del tuo gruppo vengono visualizzate qui. Il numero visualizzato a sinistra del profilo di ogni personaggio è la sua posizione iniziale sul campo di battaglia.

## Punti:

- G:** la moneta ufficiale utilizzata nel mondo di Agarest. Puoi guadagnare G sconfiggendo mostri o vendendo gli oggetti che non ti servono. Usa i G per acquistare oggetti ed equipaggiamento, resuscitare i membri del gruppo morti e altro ancora.
- EP:** guadagni i punti crescita (Enhancement point) sconfiggendo i mostri e puoi usarli per migliorare l'equipaggiamento e attivare le abilità.
- TP:** punti tecnici. Puoi scambiare questi punti con oggetti e abilità. La quantità di punti tecnici guadagnati viene determinata in base al numero di colpi consecutivi che metti a segno in battaglia.
- PP:** ricevi i punti gruppo (Party Point) come bonus dopo aver completato con successo una battaglia. Vengono condivisi fra tutti i membri del gruppo e vengono usati per modificare le statistiche di un personaggio.

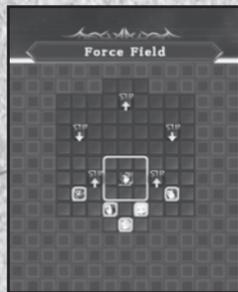
## Organize (organizza)

In questa schermata puoi scegliere quale Enchanted Field vuoi usare, quali personaggi includere nel tuo gruppo di battaglia e dove ogni membro del gruppo sarà posizionato sul campo di battaglia. Puoi avere fino a sei personaggi nel tuo gruppo.



## Enchanted Field

Gli Enchanted Field (Campi incantati) ti consentono di determinare dove saranno posizionati i membri del tuo gruppo all'inizio della battaglia. Alcuni campi hanno delle aree con degli effetti di stato unici che funzionano sia per le unità alleate che per quelle nemiche. Progredendo del gioco potrai accedere a nuovi Enchanted Field.



## Field (Campo)

Scegli questa opzione del menu per selezionare fra la lista di Enchanted Field disponibili. Ciò nonostante, alcuni eventi vengono combattuti su dei campi predefiniti che non possono essere cambiati. In questi casi, la tua scelta del campo sarà sostituita dal campo obbligatorio per l'evento.



## Cambia personaggi

Per prima cosa, scegli un numero dove vuoi posizionare il tuo personaggio e quindi scegli il personaggio che vuoi far partecipare in battaglia dall'elenco di personaggi sulla destra.



- **Se hai un personaggio morto nel tuo gruppo, non apparirà quando entri in battaglia. Ricordati di resuscitare tutti i personaggi caduti o di cambiarli con altri personaggi.**

## Remove (Rimuovi)

Questa opzione ti consente di togliere un personaggio dal tuo gruppo di battaglia.



## Status (Stato)

Puoi vedere una panoramica dettagliata dello stato di ogni personaggio selezionando il personaggio che vuoi controllare dall'elenco. Premi su o giù sulla tastiera direzionale per cambiare personaggio e premi a destra e sinistra per sfogliare le pagine.

## Dettagli dello stato ①

Nome \_\_\_\_\_

HP correnti/massimi \_\_\_\_\_

Livello corrente \_\_\_\_\_

SP correnti/AP correnti \_\_\_\_\_

Classe \_\_\_\_\_

Punti EXP correnti \_\_\_\_\_

Punti EXP richiesti per salire di livello \_\_\_\_\_



- STR:** "Strength (Forza)". Più alto il valore, più alti ATK e HIT.
- VIT:** "Vitality (Resistenza)". Più alto il valore, più alto DEF. Influisce anche sull'aumento di HP quando sali di livello.
- AGI:** "Agility (Velocità)". Più alto il valore, più alto AVD. Aumenta anche la frequenza del turno.
- INT:** "Intelligenza". Più alto il valore, più alto MAG. Aumenta il successo e la percentuale d'evasione per i cambiamenti di stato.
- LUK:** "Luck (Fortuna)". Più alto il valore, più alti AVD e HIT. Influisce anche su molte altre cose.

- ATK:** "Forza d'attacco fisica". Più alto il valore, maggiori i danni fisici che fai. Influenza l'equipaggiamento e STR.
- DEF:** "Resistenza agli attacchi fisici". Più alto il valore, meno danni fisici riceverai. Influenza l'equipaggiamento e VIT.
- MAG:** "Forza d'attacco magica". Più alto il valore, più alto il danno magico che puoi fare. Influenza l'equipaggiamento e INT.
- RST:** "Resistenza agli attacchi magici". Più alto il valore, minore il danno magico che ricevi. Influenza l'equipaggiamento e INT.
- HIT:** "Precisione". Più alto il valore, più alta la precisione nel colpire. Influenza l'equipaggiamento, STR e LUK.
- AVD:** "Percentuale d'evasione". Più alto il valore, maggiore la percentuale d'evasione. Influenza AGI e LUK.
- MOV:** "Mobilità". Influenza il numero di caselle di cui puoi muoverti durante la battaglia.

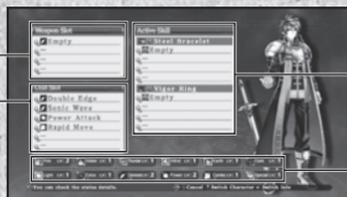
- Equipment:** mostra gli oggetti equipaggiati al momento.
- Will Power:** mostra le abilità speciali di un personaggio. I personaggi guadagnano nuove abilità man mano che salgono di livello.
- Extra Skills:** queste sono abilità uniche per ciascun personaggio. I personaggi acquisiscono nuove abilità quando guadagnano livello o cambiano classe.

Premendo il tasto SELECT su questa schermata sposterà il cursore al campo Will Power.

## Dettagli dello stato ②

Posizione arma

Posizione unità



Abilità attiva

Livello EXP

**Posizione arma:** Posizioni disponibili su un'arma per le abilità. Armi diverse hanno un numero diverso di posizioni disponibili.

**Posizione unità:** Posizioni specifiche per il personaggio dove possono essere aggiunte delle abilità. Queste posizioni non cambiano quando un personaggio cambia classe.

**Active Skill:** Posizioni per le abilità passive che hanno effetto quando viene equipaggiato il relativo oggetto.

**Livello EXP:** Mostra il livello corrente di ogni skill type (tipo d'abilità). Le abilità crescono in livello quando vengono usate in battaglia. Dopo che un'abilità viene utilizzata un certo numero di volte, salirà di livello fino a un massimo di dieci.

## Skill Type (Tipo d'abilità)

Esistono un totale di dodici tipi d'abilità.

Ogni personaggio ha un'affinità con un certo tipo d'abilità e le abilità associate con quel tipo guadagneranno livelli più velocemente delle altre.



Fuoco



Acqua



Tuonor



Vento



Terra



Oscurità



Luce



Vuoto



Generale



Forza



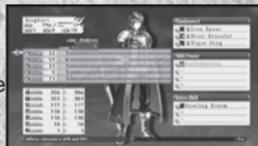
Combo



Speciale

## Sviluppo dello stato

I personaggi ricevono dei punti bonus ogni volta che guadagnano un livello. Questi punti possono essere utilizzati per incrementare varie statistiche e renderle più efficaci in battaglia.



**La quantità di punti bonus richiesta per salire in ogni statistica individuale varia in base al personaggio.**

## Sotto-menu

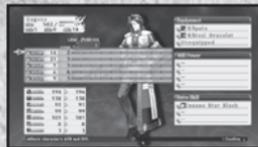
Premi il tasto **△** dal menu "Status" per richiamare il sotto-menu.

## Usare i PP

Puoi distribuire i "Party Point" (PP, Punti del gruppo) che ricevi dopo le battaglie fra i membri del gruppo. Come i punti bonus che ricevi quando guadagni un livello, i PP vengono usati per migliorare le statistiche di ogni personaggio. Ricorda inoltre che i PP e i punti bonus possono essere usati in combinazione.



Scegli un personaggio



Aumenta una statistica usando punti bonus e PP!

## Organizza i personaggi

Puoi organizzare i membri del tuo gruppo usando i seguenti metodi.

### By Party

**Number:** Ordina i personaggi nell'ordine in cui sono stati scelti come membri del gruppo di battaglia.



**By Level:** Ordina i personaggi in ordine di livello discendente. Scegli questa opzione ancora una volta per riordinarli in ordine ascendente.

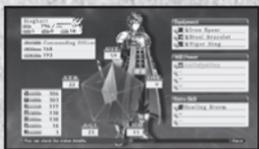
**By Name:** Ordina i personaggi in ordine alfabetico. Scegli questa opzione un'altra volta per ordinare i personaggi in ordine inverso.

## Affection (Affetto)

Qui puoi vedere il livello d'affetto di ogni eroina.

### Cambiare classe

Quando un personaggio raggiunge un certo livello, potrai cambiare la sua classe usando l'oggetto "Proof of Valor" (Prova di valore). Per farlo, il personaggio deve essere almeno al livello 45 e avere l'oggetto "Proof of Valor".



## Equipment

Selezionando "Equipment", il cursore si sposterà all'elenco dei personaggi, consentendoti di scegliere il personaggio di cui vuoi cambiare l'equipaggiamento. Dopo aver scelto un personaggio, sarà visualizzata la finestra di stato e il cursore passerà automaticamente alla finestra dell'equipaggiamento. Premi il tasto  $\Delta$  per vedere i dettagli di un oggetto o di un'abilità.

**Equipment:** Equipaggia armi, armature e accessori.

**Skill:** Scegli quali abilità vuoi usare in battaglia.

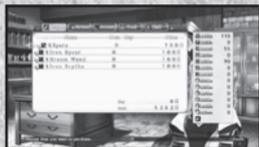
**Active:** Imposta le active skill (abilità attive).

Scegli quale pezzo d'equipaggiamento vuoi cambiare e quindi premi il tasto  $\otimes$  per visualizzare una lista dell'equipaggiamento utilizzabile. Premi il tasto  $\otimes$  di nuovo per scambiare l'equipaggiamento. I numeri verdi mostrano quali statistiche aumenteranno e i numeri blu mostrano quali statistiche scenderanno.



### Skill

Selezionando una posizione sarà visualizzato un elenco delle abilità disponibili. Scegli l'abilità che vuoi impostare e premi il tasto  $\otimes$  per impostarla.



### Active

Seleziona una posizione per visualizzare un elenco delle active skill disponibili. Scegli quale vuoi usare e quindi premi il tasto  $\otimes$  per impostarla.



Alcuni pezzi di armatura o accessori avranno una active skill predefinita già equipaggiata. Queste abilità non possono essere rimosse senza che l'oggetto venga convertito alla Blacksmith's Guild (consulta pag. 25).

**Attenzione: cambiando l'equipaggiamento sarà rimossa automaticamente qualsiasi active skill equipaggiata a quell'oggetto.**

## Item (Oggetti)

Selezionando "Item" saranno visualizzate le seguenti opzioni del menu:

**Current Items:** Puoi vedere le armi, le armature e il tuo inventario al momento.



**Use:** Mostra una lista degli oggetti che puoi usare. Scegli l'oggetto che vuoi usare e quindi il personaggio su cui usarlo.

**Organize:** Puoi organizzare gli oggetti per categoria. Scegli questa opzione un'altra volta per ordinare gli oggetti in ordine inverso.

**Organize Manually:** Organizza manualmente gli oggetti nel tuo inventario. Scegli un oggetto e quindi scegli l'oggetto con cui vuoi scambiarlo di posto.

**Discard:** Rimuovi l'oggetto selezionato dal tuo inventario. Se hai più di un oggetto selezionato, questo comando li rimuove tutti.

**Muovi il cursore sopra un oggetto nel tuo inventario o in un negozio e premi il tasto  per vedere come influirebbe sulle statistiche di un personaggio se venisse equipaggiato.**

## Picture Book (Album)

Qui puoi vedere i vari tipi d'informazione che hai raccolto nel gioco.

La quantità e il tipo di voci aumenterà quando ottieni certi oggetti e anche in base alle scelte che fai durante il gioco.

### Item Picture

**Book:** Vedi una lista degli oggetti che hai acquisito nel gioco.

**Esoterica:** Puoi vedere le abilità richieste per eseguire le Art e le Special Art (consulta pag. 38-39).

**Smithing Book:** Mostra un elenco di oggetti che possono essere creati e il materiale richiesto.

**Profile:** Mostra i profili di tutti i personaggi che hai incontrato nel gioco.

**Gallery:** Vedi le immagini che hai raccolto nel corso del gioco.

**Character Gallery:** Vedi le illustrazioni dei personaggi che hai raccolto nel corso del gioco.

**Movie Gallery:** Vedi tutti i filmati che hai visto nel corso del gioco.

**Event Gallery:** Rivedi gli eventi che si sono svolti durante il corso del gioco.

## Battle Diary (Diario di battaglia)

Qui puoi salvare i tuoi progressi o caricare i dati di un salvataggio precedente. Puoi anche modificare le impostazioni di gioco come il volume.

**Save:** Salva i tuoi progressi nella partita corrente.

**Load:** Carica i dati di un salvataggio precedente.

**Settings:** Cambia varie impostazioni di gioco.

## I negozi

Una volta entrato in città, appariranno i seguenti negozi. Il numero di strutture disponibili aumenterà progredendo nel gioco.



**Se un evento si verifica in città, non potrai usare alcuna delle sue strutture finché quell'evento non avrà fine.**

## Item Shop (Negozio)

Qui puoi comprare e vendere armi, equipaggiamento e oggetti. Inoltre, la selezione di oggetti disponibili aumenterà dopo che forgerai nuove cose alla Blacksmith's Guild.

## Comprare oggetti



Scegli un tipo d'oggetto usando **L1** o **R1** e quindi scegli l'oggetto che vuoi comprare usando su e giù sul tasto direzionale.

**Attenzione:** c'è un limite agli esemplari che puoi portare di ogni oggetto oltre a un limite al numero totale di oggetti che puoi avere nel tuo inventario. Non potrai comprare altri oggetti una volta raggiunti questi limiti.

## Vendere oggetti



Scegli un tipo d'oggetto usando **L1** o **R1** e quindi scegli l'oggetto che vuoi vendere usando su e giù sul-tasto direzionale.



Sarà visualizzato un messaggio di conferma dopo che avrai selezionato il numero di oggetti che vuoi vendere.

## Blacksmith's Guild (Gilda dei Fabbri)

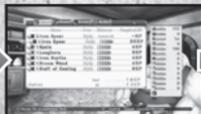
### Enhance (Potenzia)

Puoi aumentare l'efficacia dell'equipaggiamento e le active skill alla Blacksmith's Guild. L'equipaggiamento potenziato avrà dei bonus alle statistiche come ATK e DEF aumentati e un'active skill potenziata sarà più efficace. La maggior parte delle abilità e degli oggetti inizieranno al "Lv. 1" e possono essere potenziati fino al "Lv. 5".

- Sono necessari degli Enhancement Point (EP) per potenziare tutti gli oggetti e le active skill. Puoi guadagnare questi punti sconfiggendo i mostri in battaglia.



Scegli un oggetto che vuoi potenziare dall'elenco.



Seleziona il livello a cui vuoi potenziare l'oggetto, premi il tasto  $\otimes$  e quindi scegli "Yes".



Potenziamento completato!

## Convert (Converti)

“Convert” trasformerà qualsiasi oggetto Lv. 5 in un’active skill o in un altro oggetto. La procedura è la stessa del potenziamento. Scegli un oggetto che si può convertire e quindi scegli l’opzione “Convert”.

- **Dopo aver convertito un oggetto, quell’oggetto sarà rimosso dal tuo inventario.**
- **Le active skill non possono essere convertite.**

## Libro del Fabbro

Once you have a smithing book, you can create items in the Blacksmith’s Guild. Some of the items that you create will become available for purchase in the Item Shop.

- **Per creare un oggetto, avrai bisogno del materiale richiesto oltre a una certa quantità di G.**



Scegli un oggetto che vuoi creare.



Sarà visualizzato un messaggio di conferma. Scegli “Yes” per procedere.



L’oggetto è stato forgiato!

- **Tutti gli oggetti usati nel forgiare saranno eliminati dal tuo inventario.**

## Incidenti dal Fabbro

Raramente, qualcosa andrà storto durante la forgiatura e sarà creato un oggetto imprevisto.

## Adventurer's Guild (Gilda degli Avventurieri)

### Skill Research (Ricerca abilità)

Per poter ricercare delle abilità, dovrai prima ottenere dei libri di Essential Art. Quando hai acquisito un libro Essential Art, saranno visualizzati il nome e la descrizione dell'abilità, oltre ai materiali e ai G necessari per crearla. Dopo aver ricercato un'abilità, sarà messa in vendita al negozio.



### Titles (Titoli)

Puoi guadagnare dei titoli soddisfacendo delle condizioni, come uccidere un mostro specifico o trovare gli oggetti specificati. Il nome di alcuni titoli saranno visualizzati dall'inizio, mentre altri saranno oscurati con "???". Quest'ultimi diventeranno disponibili proseguendo nella storia o soddisfacendo alcuni prerequisiti come l'ottenimento di altri titoli.



Scegli il titolo che vuoi guadagnare o controllane i requisiti.



I requisiti che sono stati soddisfatti saranno evidenziati in verde.



Riceverai punti, oggetti e il titolo quando tutte le condizioni saranno soddisfatte.

### Avviso riguardante i requisiti dei titoli

Alcuni titoli richiedono che tu sconfigga un mostro specifico. Ciò nonostante, i mostri sconfitti come parte di un evento non conterranno come requisito per il titolo. In più, anche ogni oggetto ottenuto durante gli eventi non conterà per quanto riguarda i titoli.

## Exchange TP (Scambia TP)

Puoi scambiare i tuoi TP con equipaggiamento e abilità.

## Ranking Registration (Registrazione classifica)

Puoi inviare le statistiche del tuo personaggio, il danno massimo inflitto e il conteggio massimo di combo connettendoti alla PlayStation®Network.

## View Ranking (Vedi classifica)

Vedi qui la tua classifica corrente.

## Monster Guild (Gilda dei Mostri)

### Combine Monsters (Unisci i mostri)

Per poter unire i mostri, dovrai catturarne almeno due. Sia i mostri catturati che quelli creati possono essere arruolati come membri del gruppo e usati in battaglia.



Scegli i mostri da combinare.



Dopo aver selezionato i mostri da combinare, sarà visualizzato il risultato della combinazione.



I mostri prescelti saranno combinati e sarà creato un nuovo mostro.

- I mostri usati nel processo d'unione andranno persi per sempre.

## Trade (Scambia)

Puoi scambiare i mostri catturati con degli oggetti.



Scegli il mostro che vuoi offrire in cambio.



Dopo aver scelto il mostro che vuoi scambiare, saranno visualizzati i dettagli dell'oggetto che riceverai in cambio.



Dopo aver confermato lo scambio, riceverai l'oggetto in cambio del tuo mostro.

- I mostri usati nella transazione andranno persi per sempre.

## A proposito della Capture Skill

Per poter usare l'abilità "Capture" su un mostro, gli HP del mostro obiettivo devono essere sotto al 5% dei suoi HP massimi. Inoltre, più alti i tuoi valori di STR, INT, LUK e magia oscura, maggiori saranno le possibilità di catturare i mostri. Un'altra cosa da ricordare è che più forte il mostro, più difficile sarà catturarlo.

## Infirmary (Infermeria)

Usando dei G, puoi resuscitare i membri del gruppo morti all'infermeria. Diversamente che al negozio o alla Gilda dei Fabbri, puoi resuscitare un personaggio morto anche se non hai i G necessari.

- **Nel caso tu non abbia la quantità di G richiesta, tutti i tuoi G saranno prelevati e l'ammontare di debito rimanente sarà mostrato come un numero negativo. Devi riportare i G a un numero positivo prima di poter acquistare oggetti nuovamente.**

### Ulteriori indisposizioni di stato

Ci sono molte altre indisposizioni di stato oltre alla morte.

| Icona   | Stato                | Effetto  |
|---|----------------------|--|
|  | Sleep (Sonno)        | Il personaggio colpito s'addormenta e non può muoversi o agire in alcun modo. Può essere curato usando magia od oggetti oppure aspettando un certo numero di turni.  |
|  | Poison (Veleno)      | Gli HP del personaggio colpito scenderanno gradualmente col tempo. Può essere curato usando magia od oggetti.  |
|  | Paralysis (Paralisi) | Il personaggio colpito è paralizzato e non può muoversi o agire in alcun modo. Può essere curato usando magia od oggetti oppure aspettando un certo numero di turni. |
|  | Blind (Cecità)       | La precisione scenderà. Può essere curato usando magia od oggetti oppure aspettando un certo numero di turni.  |
|  | Bind (Blocco)        | Il personaggio colpito non potrà muoversi per un certo numero di turni, ma potrà ancora usare abilità e oggetti.   |
|  | Stun (Stordito)      | Il personaggio colpito non potrà usare abilità o oggetti per un certo numero di turni, ma potrà ancora muoversi e fare standby.                                      |
|  | Death (Morte)        | Gli HP del personaggio colpito saranno immediatamente ridotti a 0.   |

## Alchemist's Guild (Gilda dell'Alchimista)

Puoi richiamare qualsiasi personaggio che non è più un membro del tuo gruppo evocandolo come una "Marionetta" senz'anima. Per eseguire quest'azione, avrai bisogno dell'oggetto "Forbidden Tome" (Libro Proibito) oltre a una quantità di G che varia in base al livello del personaggio nel momento in cui aveva lasciato il tuo gruppo.

- I personaggi richiamati come marionette non parteciperanno nella storia principale.

## Dracolo

Per una piccola somma, puoi dare un'occhiata al futuro per vedere le possibili abilità dell'eroe della generazione successiva. Per far sì che la predizione del futuro sia veritiera, l'affetto di ogni eroina per te deve essere uguale o superiore a un certo livello.

## Giorno di vacanza

Quando arrivi in certe città, ti ritroverai in un prezioso e meritato giorno di vacanza. In questa sequenza, ci saranno diversi "punti movimento" come le osterie o le piazze pubbliche. Selezionando un punto dove appare il ritratto di un personaggio, partirà un piccolo evento. Puoi aumentare l'affetto che un'eroina ha per te partecipando al suo mini evento. Puoi anche spostarti in qualsiasi punto dove non è visualizzato un ritratto. Per esempio, puoi andare al negozio o dal fabbro dove potresti ricevere un qualcosa di gratuito per il tuo disturbo.



## Turni rimanenti:

Ogni volta che ti sposti, scenderanno il numero di "Move Point" disponibili, indipendentemente dal fatto che un punto di movimento faccia scattare un evento o meno, quindi fa' attenzione mentre ti muovi in città.

## Ora del giorno:

L'ora in città è divisa in due periodi separati, il giorno e la notte. Quando entri in città sarà giorno, ma arriverà la notte dopo che avrai usato tutti i tuoi punti movimento. Il numero di turni disponibili sarà ripristinato quando si fa notte. Dopo aver usato tutti i tuoi turni per la sera, il giorno di vacanza finirà e tornerai alla mappa della nazione.

## Battaglia



- Turno corrente:** questo numero aumenta di uno alla fine di ogni Action Phase.
- AP rimanenti:** la quantità di AP rimanenti per il personaggio selezionato al momento.
- Ordine del turno:** numero di turno per ogni personaggio (consulta pag. 35).
- Statistiche base:** le statistiche di base del personaggio selezionato al momento.

## Organizza

Per le battaglie evento, ti sarà chiesto di organizzare il tuo gruppo prima di passare alla mappa della battaglia. Dopo aver organizzato il tuo gruppo di battaglia, sarà visualizzata la mappa di battaglia. Fra le altre cose possibili qui, potrai anche cambiare l'equipaggiamento del tuo personaggio.



## Extended Turn Battle

Nell'Extended Turn Battle System, i personaggi si posizioneranno e attaccheranno in distinte fasi "Move" e "Action" mentre si trovano sulla griglia di battaglia.

## Sequenza di battaglia



### Posiziona i personaggi

Quando inizia una battaglia, tutti i personaggi vengono posizionati sul campo di battaglia secondo le informazioni specificate precedentemente; il tuo gruppo sarà posizionato in fondo allo schermo mentre le unità nemiche saranno in cima allo schermo. Ciò nonostante, potresti a volte incontrare uno "Sneak Attack" (Attacco di sorpresa) in cui i tuoi personaggi e le unità nemiche saranno distribuite casualmente sul campo di battaglia.

### Move Phase (Fase di movimento)

In questa fase puoi scegliere di riposizionare i tuoi personaggi o di lasciarli stare dove sono (consulta pag. 35).

### Action Phase (Fase d'azione)

Dopo che tutti i personaggi sul campo di battaglia hanno finito di muoversi, i tuoi personaggi possono usare le abilità o gli oggetti per attaccare le unità nemiche o curarsi (consulta pag. 35).

### Clear Bonus (Bonus completamento)

Dopo aver sconfitto i tuoi nemici in battaglia, otterrai diversi bonus oltre a poter vedere i risultati dei tuoi sforzi (consulta pag. 40).

## Move Phase

La Move Phase ti concede l'opportunità di posizionare i membri del tuo gruppo. L'ordine di movimento è visualizzato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Si muoverà per primo il personaggio il cui ritratto è visualizzato più a sinistra.



## Raggio di movimento

Le caselle blu mostrano il raggio di movimento mentre le caselle rosse indicano le caselle già occupate da un altro personaggio. Le caselle illuminate indicano l'area d'attacco estesa (consulta pag. 36).



Il raggio di movimento di un personaggio è determinato dalla statistica MOV.

## Move



Scegli la destinazione del personaggio.



Scegli la direzione in cui si affaccerà. Muoverai quindi l'unità successiva.



Dopo che tutti i movimenti saranno impostati, tutte le unità si muoveranno contemporaneamente.

Sarà utilizzato un AP per ogni casella mossa e sarà consumato quando la destinazione del personaggio sarà confermata. Quindi, anche se un personaggio si muove di una sola casella dopo che ne ha scelte tre, saranno consumati tre AP.

## Frequenza del turno

La frequenza di turno di un personaggio è determinata dalla sua AGI. Più alta l'AGI, più presto arriverà il turno del personaggio.



Personaggio nemico

Personaggio alleato

## Action Phase

Durante la Action Phase il turno di ogni personaggio è determinato sia in base all'AGI del personaggio che in base agli AP rimanenti. Più alti sono l'AGI e gli AP rimanenti di un personaggio, prima potrà agire.



## Skills (Abilità)

Scegli un'abilità da usare dal menu Skills. Il raggio visualizzato per ogni abilità ne riflette il raggio d'attacco massimo. Puoi far eseguire a un personaggio più abilità se ha gli AP necessari.

- Se un'abilità non può essere usata sul bersaglio selezionato, non potrai scegliere quell'abilità.



Prova sempre a impostare tutte le abilità dal menu equipaggiamento prima d'entrare in battaglia.

## Items (Oggetti)

Selezionando l'opzione Item dal menu, sarà visualizzata una lista di oggetti che possono essere usati durante la battaglia. Fai attenzione poiché questo richiederà AP. Gli AP variano in base all'oggetto.

## Esoteric Books (Libri Esoterici)

Selezionando questa opzione sarà visualizzata una lista d'abilità che, quando combinate, faranno scattare le Art e le Special Art.

## Settings (Impostazioni)

Cambia varie opzioni relative al gioco.

## Standby

Concludi l'inserimento dei comandi per il personaggio selezionato al momento e passa all'unità successiva. Qualsiasi AP rimanente per quel personaggio sarà risparmiato per il turno successivo.



- **La quantità di AP che può essere portata al turno successivo è il doppio degli AP massimi. Qualsiasi AP che ecceda questo limite sarà scartato, quindi assicurati di bilanciare l'uso dei tuoi AP efficacemente.**

## Extended Area

La extended area (area estesa) è una serie di caselle designate sul campo che consentono a un personaggio di collegarsi con un altro membro del suo gruppo. Ogni personaggio sul campo di battaglia, sia alleato che nemico, ha la sua area estesa.



Il personaggio B è nell'area estesa del personaggio A.



Il personaggio C è nell'area estesa del personaggio B.



Tutti i personaggi possono partecipare ora a un extended attack.

## Extended Attack

Per eseguire un extended attack (attacco esteso), prima seleziona l'obiettivo voluto e quindi l'abilità che vuoi usare. Sarà visualizzato un elenco dei personaggi che possono partecipare nell'attacco esteso insieme alla lista delle loro abilità. Proprio come per un attacco normale, puoi eseguire più abilità finché hai gli AP richiesti.

**Premi il tasto L1 o il tasto R1 per cambiare personaggio.**

L'abilità selezionata sarà visualizzata in formato ad albero nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Dopo aver scelto le abilità per ogni personaggio, tutti i personaggi coinvolti nell'attacco esteso si muoveranno nelle caselle che consentono loro di attaccare l'obiettivo designato con l'abilità selezionata.

Premendo il tasto START avrà inizio all'attacco esteso e ogni abilità dei personaggi sarà avviata nell'ordine selezionato.

In base alla combinazione d'abilità selezionata, potrebbe anche essere eseguita una Art o una Special Art.

### Avviso a proposito degli attacchi estesi

I personaggi che partecipano in un attacco esteso potrebbero muoversi in caselle diverse e cambiare l'orientamento in base all'abilità scelta. Se un personaggio si muove fuori dall'area estesa, quel personaggio non potrà partecipare nel prossima attacco esteso.



## Special Skills (Abilità speciali)

### Extra Skills

Ogni personaggio ha delle proprie extra skill uniche. Usare queste abilità richiede sia AP che SP. Nonostante queste abilità usino molti più punti di quelle normali, infliggono danni molto maggiori.

Ogni personaggio inizia con una extra skill. Guadagnerà una seconda extra skill quando raggiunge il Lv. 25 e una terza quando cambia classe.

### Art (Tecniche)

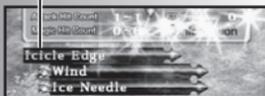
Le Art sono delle potenti abilità che si sprigionano quando si combinano certe abilità in un ordine specifico durante un attacco esteso.



### Condizioni necessarie

Devi scegliere delle abilità specifiche per poter eseguire delle Art. Se vengono selezionate le abilità richieste, l'Art che sarà eseguita sarà visualizzata nell'albero delle abilità nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

### Arts



## Special Arts

Combinando le extra skill in un modo specifico, puoi eseguire delle abilità estremamente potenti chiamate “Special Art”. Le Special Art si attivano nello stesso modo delle Art. Mentre le Art possono essere eseguite da un solo personaggio, le Special Art richiedono le extra skill di più personaggi. Le Special Art fanno molti più danni e infliggono più effetti negativi sui nemici delle Art normali e sono un ottimo modo per superare i nemici più potenti come i boss.



## Break

Ogni personaggio ha un valore di resistenza e, quando raggiunge lo zero, quel personaggio entra in uno stato di “Break” (rottura). I personaggi in questo stato subiscono più danni del normale.

Tutti i personaggi nel gioco, incluse sia le unità nemiche che quelle alleate, possono essere messi in uno stato di Break.



Il valore di resistenza di un personaggio può essere ridotto usando le abilità, ma il valore si rigenererà quando arriverà il prossimo turno per il bersaglio.

## Break Arts

Se lanci una Art mentre il bersaglio è in stato di Break, sarà eseguita una “Break Art”. Le Break Art sono versioni ancora più potenti delle Art, infliggono più danni e hanno un numero di colpi più elevato.



Le Break Art possono essere lanciate solo usando le Art.

## Overkill

Un "Overkill" (Massacro) si verifica quando fai un danno a un nemico che è maggiore della somma degli HP correnti e massimi dell'unità. Per esempio, se gli HP massimi del bersaglio sono 200 e ne ha 150 quando lo attacchi, devi infliggergli almeno 350 punti di danno per far scattare l'Overkill. Sconfiggendo un nemico con un Overkill guadagnerai degli oggetti bonus. Usa una combinazione di attacchi estesi e stati di Break per fare un Overkill su un nemico.



## Clear Bonus (Bonus completamento)

### Vari punti di gioco

Dopo una battaglia riceverai "EXP", "G", "EP" e "TP". Dopo una battaglia evento riceverai anche dei "PP".



## Valutazione della battaglia

Finendo una battaglia rapidamente riceverai dei bonus a tutto eccetto che ai PP. La differenza in livello fra il tuo personaggio di più alto livello e il nemico di più alto livello determinerà l'ammontare del bonus.

Se impieghi più tempo del necessario per finire una battaglia o se combatti contro dei nemici troppo deboli, le tue ricompense potrebbero essere invece ridotte.





## Data List (Elenco dati)

### Will Power (Forza di volontà)

| Nome                                 | Condizione scatenante | Effetti   |
|--------------------------------------|-----------------------|---|
| Concentration (Concentrazione)       | SP                    | Aumenta la precisione e la percentuale d'evasione.                          |
| Satori                               | SP                    | Aumenta la precisione e la percentuale d'evasione.                          |
| Kill Switch (Eliminazione)           | SP                    | Aumenta la precisione e la percentuale di colpi critici.                    |
| Hunter (Cacciatore)                  | SP                    | Aumenta le percentuali di colpi critici e di cattura                        |
| Accuracy (Accuratezza)               | SP                    | Colpirai l'avversario il 100% delle volte.                                  |
| Anger (Ira)                          | SP                    | Aumenta la forza degli attacchi fisici.                                     |
| Guard (Guardia)                      | SP                    | Aumenta la difesa dagli attacchi fisici.                                    |
| Critical Break (Break critico)       | SP                    | Aumenta il danno fatto dalla magia.   |
| Block Magic                          | SP                    | Aumenta la resistenza agli attacchi magici.                                 |
| Desperate Strength (Super forza)     | Stato critico         | Aumenta i danni fisici e la difesa.   |
| Unleash All (Sfodera tutto)          | Stato critico         | Aumenta di molto danni fisici, difesa fisica, danni magici e difesa magica. |
| Unleash Magic (Sfodera magia)        | Stato critico         | Aumenta di molto danni magici e difesa magica.                              |
| Total Resistance (Resistenza totale) | Automatico            | Aumenta la resistenza a tutte le indisposizioni di stato.                   |
| Parry (Parata)                       | Stato critico         | Schiva tutti gli attacchi fisici.   |
| Magic Barrier (Barriera magica)      | Stato critico         | Schiva tutti gli attacchi fisici.   |
| Blessing (Benedizione)               | Automatico            | Aumenta il guadagno di EXP ed EP.   |
| Heavenly Sense (Senso celeste)       | Automatico            | Aumenta gli oggetti trovati e il successo nel rubare.                       |

|                                    |            |   |
|------------------------------------|------------|---|
| Potential (Potenziale)             | Automatico | Aumenta i punti bonus al salire di livello.   |
| Qigong (Qi Gong)                   | SP         | Sarà utilizzato con un certo ritmo e nega un danno pari al 10% del livello del personaggio. |
| Resolve (Determinazione)           | Automatico | Aumenta gli SP a ogni turno.  |
| Anticipation (Anticipo)            | Automatico | Blocca i contrattacchi.   |
| Genius (Genio)                     | SP         | Riduce il numero di AP utilizzati da ogni azione eccetto "move".                            |
| Float (Fluttuazione)               | Automatico | Annulla certe abilità, effetti esplosivi ed effetti direzionali.                            |
| Feat of Agility (Prova di agilità) | Automatico | Aumenta il successo nel rubare.   |

- ◆ Condizione scatenante... Automatico: azionata ogni volta.

**SP:** azionata quando gli SP del personaggio superano una certa soglia.

**Stato critico:** azionata quando gli HP rimanenti di un personaggio sono minori di un certo livello.

Notes