

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

Questo PSP™Game include un aggiornamento del software di sistema per il sistema PSP™. L'aggiornamento deve essere effettuato se all'avvio del gioco viene visualizzato un messaggio con una richiesta di aggiornamento.

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

I dati di aggiornamento sono visualizzati nel menu Home con questa icona:



L'aggiornamento del software di sistema del sistema PSP™ può essere effettuato seguendo le istruzioni a video. Prima di effettuare l'aggiornamento, verificare la versione dei dati di aggiornamento.

- Durante un aggiornamento non scollegare l'adattatore CA.
- Durante un aggiornamento non disattivare l'alimentazione e non rimuovere il PSP™Game.
- Non annullare l'aggiornamento prima che il processo sia completato per non causare danni al sistema PSP™.

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

Selezionare "Impostazioni" nel menu Home, quindi selezionare l'opzione "Impostazioni del sistema". Selezionare "Informazioni sul sistema": se il numero della versione del "Software del sistema" che appare a video corrisponde al numero di versione dei dati di aggiornamento, l'aggiornamento è stato eseguito con successo.

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PSP™, visitare il sito web eu.playstation.com

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP™Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP™ per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP™Game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione 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 fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente: la seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITOR	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	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 PSP™ per poter giocare.

ULES-01556

FESCLUSIVAMENTE PER USO PERSONALE Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PSP™ (PlayStation®Portable) 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 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. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
The Legend of Heroes: Trails in the Sky ©2004-2011 Nihon Falcom Corporation. Licensed to and published by Ghostlight LTD. Developed by Nihon Falcom Corporation. Made in Austria. All rights reserved.

The Legend of Heroes

Trails in the Sky

Sommario

Iniziare	1
Comandi base	2
Schermata di gioco	3
Menu accampamento	5
Libri nel gioco	12
Combattimento	15
Negozi e strutture	24
Quarzi e arti	26
Riconoscimenti	30



PREPARAZIONE

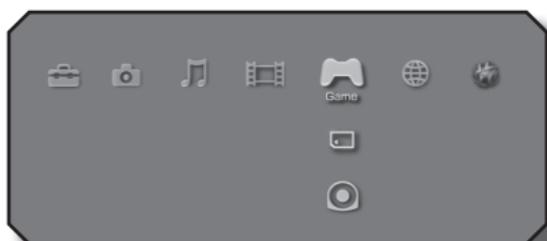
Allestisci il sistema PSP™ seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu Home. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di Legend of Heroes: Trails in the Sky con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Selezionare l'icona  dal menu Home, quindi selezionare l'icona . Apparirà un'immagine del software. Selezionare l'immagine e premere il tasto  per avviare il caricamento.

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 gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.



XMB™ Menu

Comandi base



Tasti direzionali/pad analogico:

- Muovi il tuo gruppo o evidenzia un'opzione del menu
- Mentre ti muovi, tieni premuto il tasto **×** per camminare più lentamente.

Tasto L / tasto R

- Ruota la visuale

Tasto **×**

- Seleziona un'opzione del menu, parla con un personaggio o esamina un oggetto

Tasto **○**

- Annulla e chiudi

Tasto **Δ** + tasti direzionali:

- + sinistra: apri il taccuino dei Bracer
- + su: apri il ricettario
- + destra: apri la guida dei mostri
- + giù: apri la mappa del Regno di Liberl
- Durante la battaglia, attiva la S-Break per il personaggio che corrisponde al tasto direzionale premuto

Tasto **□**

- Tieni premuto per visualizzare i nomi sulla mappa / Tieni premuto durante la battaglia per visualizzare lo stato del tuo gruppo e del nemico

Tasto START

- Apri il menu dell'accampamento / Salta filmato

Tasto SELECT

- Ingrandisci e riduci la mini mappa / Premi durante la battaglia per abilitare/disabilitare le voci in battaglia



Schermata di gioco

Lo schermo durante il gioco

Durante il gioco normale, la tua schermata di gioco sarà molto simile a quella riprodotta sotto. Guiderai i tuoi personaggi attraverso molte schermate come questa all'inizio dell'avventura.

Stato corrente

HP (punti ferita)
EP (punti energia)
CP (punti abilità)
giallo-verde = 1-100,
solo verde = 101-200



Visualizzazione della mappa

Mini mappa

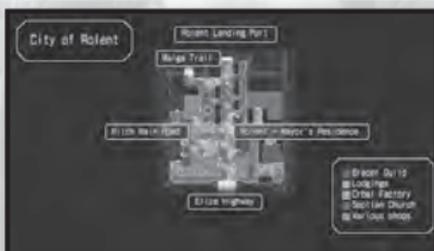
Mostra l'area che ti circonda. La freccia rossa rappresenta il tuo gruppo corrente e la direzione in cui punta è la direzione relativa in cui è rivolto il tuo gruppo. Le aree sfumate in giallo rappresentano le entrate/uscite che connettono con le altre mappe. Inoltre, gli edifici seguono uno schema di colori basato sulla loro funzione nel mondo di gioco.



NOTA BENE: esistono certi luoghi prestabiliti (per esempio, nei sotterranei e dentro agli edifici) dove la mini mappa NON sarà visualizzata.

Espandere la mini mappa

Premendo il tasto SELECT, la mini mappa si espanderà riempiendo lo schermo e dandoti una visuale più dettagliata. In questa modalità, puoi usare i tasti direzionali per far scorrere

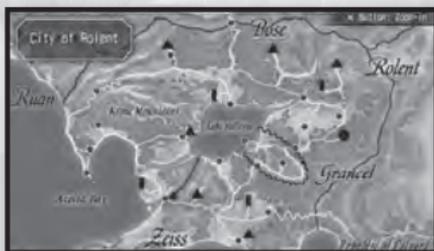


la mappa come vuoi oppure premere il tasto \otimes per ingrandire.

Premi il tasto \otimes di nuovo per ridurre e premi il tasto \odot o il tasto SELECT un'altra volta per tornare alla schermata principale di gioco.

Mappa del Regno di Liberl

Premendo insieme il tasto \triangle e il tasto giù, sarà richiamata la mappa del Regno di Liberl. Mentre è visualizzata questa mappa, puoi usare i tasti direzionali per far scorrere la mappa



come vuoi oppure premere il tasto \otimes per ingrandire. Durante la visuale ravvicinata, tieni premuto il tasto \blacksquare per visualizzare i nomi delle strade principali. Quando hai finito, premi di nuovo il tasto \otimes per allontanare la visuale e/o il tasto \odot o il tasto \triangle un'altra volta per tornare alla schermata principale di gioco.

NOTA BENE: i nomi delle strade a volte sono visibili tramite il tasto \blacksquare solo dopo che qualcuno ti ha fatto menzione esplicita di quel posto, oppure dopo che l'hai visitato personalmente.

Da questo menu puoi avere una panoramica dettagliata sullo stato del personaggio, esaminare o cambiare l'equipaggiamento del personaggio, manipolare gli orbment (posizionare i quarzi, usare le arti curative, ecc.), usare gli oggetti, modificare le opzioni di configurazione del gioco e/o salvare o caricare i dati della sessione di gioco.

Status (Stato)

Questa linguetta mostra lo stato del personaggio selezionato.

Selezione personaggio

Puoi selezionare da questo elenco il personaggio di cui vuoi vedere lo stato.

Soldi e tempo di gioco

Mostra la quantità di "mira" (la moneta del mondo di gioco) posseduta dal tuo gruppo e il tempo totale di gioco fino a questo punto.

Informazioni dettagliate sul personaggio

Premendo i tasti sinistra o destra, sarà alternata la visuale dello stato del personaggio e quella delle sue "craft" (abilità).



Name: Nome del personaggio **Crafts:** Craft conosciute
Stato: **S-Crafts:** S-Craft conosciute

- Level:** Livello d'esperienza attuale
- HP:** "Health points", punti ferita - 0 = morte
- EP:** "Energy points", punti energia - necessari per le arti (magia)
- CP:** "Craft points", punti abilità - necessari per usare le craft (tecniche speciali)
- EXP:** Punti esperienza correnti
- NEXT:** Quantità di EXP necessari per raggiungere il prossimo livello

Parametri:

- STR:** Forza: determina i danni inflitti a un nemico tramite un attacco
- DEF:** Difesa: determina la riduzione del danno subito dagli assalti nemici
- ATS:** Forza delle arti: determina i danni inflitti ai nemici quando usi le arti
- ADF:** Difesa dalle arti: determina la riduzione del danno subito dalle arti nemiche
- SPD:** Velocità: determina gli intervalli fra le azioni durante il combattimento
- DEX:** Destrezza: determina la precisione nel combattimento
- AGL:** Agilità: determina l'abilità nello schivare gli attacchi nemici
- MOV:** Movimento: determina il limite di movimento per turno durante il combattimento
- RNG:** Raggio: determina il raggio d'attacco durante il combattimento

Equip (Equipaggiamento)

Questa linguetta ti consente di vedere e/o modificare l'equipaggiamento del tuo personaggio.

Selezione personaggio

Puoi scegliere il personaggio di cui vuoi vedere l'equipaggiamento.

**Equips (equipaggiamento corrente)**

Mostra l'equipaggiamento corrente del personaggio, inclusa l'arma, l'armatura, le calzature e due accessori.

**Oggetti equipaggiabili**

Mostra un elenco di oggetti che il personaggio corrente può equipaggiare nella posizione selezionata.

Stato

Quando selezioni un nuovo oggetto dall'elenco degli oggetti equipaggiabili, qui saranno visualizzate le modifiche allo stato del personaggio che saranno effettive quando l'oggetto evidenziato sarà equipaggiato.

- Verde = miglioramento, Rosso = peggioramento.

Descrizione oggetto

Mostra una dettagliata descrizione testuale dell'oggetto evidenziato.

Cambiare equipaggiamento

1. Scegli il personaggio di cui vuoi cambiare l'equipaggiamento. Sarà visualizzato un elenco degli oggetti equipaggiabili sul lato destro dello schermo.
2. Scegli il tipo d'equipaggiamento che vuoi cambiare. L'elenco degli oggetti equipaggiabili sarà aggiornato di conseguenza.
3. Scegli l'oggetto che vuoi equipaggiare.

NOTA BENE: mentre navighi nei menu dell'equipaggiamento, puoi usare il tasto sinistra e il tasto destra per cambiare personaggio al volo.

Orbment

Questa linguetta ti consente di vedere gli orbment utilizzati da ognuno dei tuoi personaggi. Puoi anche vedere e cambiare i quarzi posizionati in questi orbment, controllare le arti orbal disponibili per ogni personaggio e/o usare certe arti curative. Nota però che per usare le arti curative devi avere una quantità sufficiente di EP (punti energia) disponibili.

Caselle

Mostra quali quarzi sono posizionati nelle varie caselle di questo orbment.

Selezione personaggio

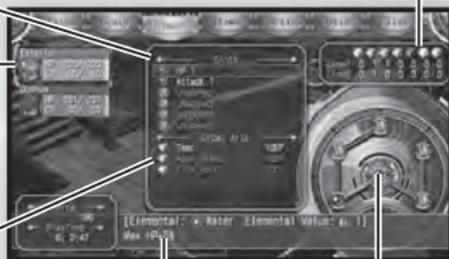
Puoi scegliere da questo elenco il personaggio di cui vuoi vedere l'orbment.

Arti orbal

Mostra un elenco di tutte le magie (arti) utilizzabili dal personaggio selezionato.

Punti

Mostra il totale dei punti attribuiti elementali impostati per ciascuna linea. Vedi "Linee" sotto e "Attributi elementali" a pag. 8 per maggiori informazioni.



Descrizione del quarzo/arte

Mostra una dettagliata descrizione testuale del quarzo o dell'arte selezionata.

Orbment

Rappresentazione visuale delle caselle e della struttura lineare dell'orbment del personaggio selezionato.



Linee

Linee che collegano ogni casella di questo orbment.

Caselle

Buchi di questo orbment, ideati per l'inserimento di quarzi. Le caselle chiuse possono essere aperte in una fabbrica di orbal.

Stato

Quando selezioni un nuovo quarzo dalla lista, qui saranno visualizzate le modifiche che avverranno se dovessi equipaggiare il quarzo evidenziato.

- Verde = miglioramento,
- Rosso = peggioramento.



Lista dei quarzi

Cambiare i quarzi

1. Scegli il personaggio di cui vuoi cambiare i quarzi. Le informazioni dell'orbment di quel personaggio saranno visualizzate sul lato destro dello schermo.
2. Scegli una casella. L'elenco dei quarzi e lo stato saranno aggiornati di conseguenza.
3. Scegli il quarzo che vuoi impostare.

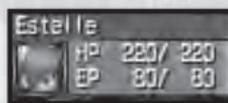
NOTA BENE: alcune caselle accettano SOLO quarzi con uno specifico attributo elementale, come indicato dal colore dei loro bordi:

**Attributi elementali**

Giallo: terra	Blu: acqua	Rosso: fuoco
Verde: vento	Nero: tempo	Oro: spazio
Argento: illusione	Bianco: nessuno (vanno bene tutti gli attributi)	

Usare le arti orbal

1. Seleziona il personaggio di cui vuoi usare l'arte. Le informazioni del suo orbment saranno visualizzate sul lato destro dello schermo.
2. Seleziona l'arte curativa che vuoi. Il cursore passerà quindi alla colonna di selezione del personaggio sul lato sinistro dello schermo.
3. Scegli il personaggio sul quale utilizzare questa arte.



NOTA BENE: mentre navighi nel menu degli orbment, puoi usare il tasto sinistra e il tasto destra per cambiare personaggio al volo.

Items (Oggetti)

Questa linguetta ti consente di vedere e/o usare qualsiasi oggetto che il tuo gruppo ha a disposizione.

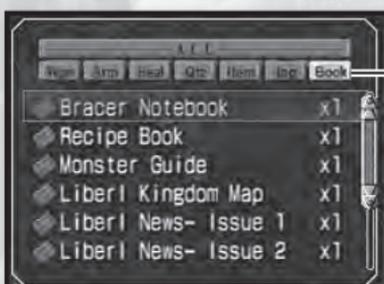
Selezione personaggio
Scegli da quest'elenco il personaggio su cui usare l'oggetto.

Sepith
Numero di cristalli di sepith disponibili (massimo 9999).



Elenco oggetti
Un elenco degli oggetti a disposizione del tuo gruppo.

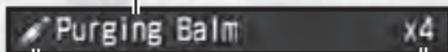
Descrizione oggetto
Una dettagliata descrizione testuale dell'oggetto evidenziato.



Linguette del tipo

Col procedere del gioco, ti ritroverai a possedere una grande quantità di oggetti. Mentre fai scorrere la lista, puoi usare il tasto sinistra e il tasto destra per alternare queste linguette che ti consentono di visualizzare un certo tipo di oggetti. In questo modo potrai trovare l'oggetto che stai cercando più velocemente e facilmente.

Nome oggetto



Icona oggetto
(indica il tipo di oggetto)

Numero di oggetti di questo tipo posseduti (massimo 99)

Usare gli oggetti

1. Scegli l'oggetto che vuoi usare
2. Se l'oggetto si può leggere, saranno visualizzati i suoi contenuti. Se l'oggetto è destinato alla cura o può essere consumato in altro modo, seleziona "Use" (Usa) per continuare. Se l'oggetto è ideato per essere usato sull'intero gruppo, sarà visualizzato un messaggio di conferma. Se è un oggetto ideato per essere usato su un solo personaggio, il cursore passerà alla colonna sul lato sinistro dello schermo.
3. Scegli il personaggio su cui utilizzare l'oggetto (quando necessario).

Gettare gli oggetti

1. Scegli l'oggetto che vuoi gettare.
2. Seleziona "Discard" dalle opzioni disponibili.
3. Sarà visualizzato un messaggio che ti chiede di confermare l'azione. Rispondi "Yes" e un esemplare di quell'oggetto sarà rimosso dal tuo inventario.

NOTA BENE: gli oggetti possono essere gettati solo uno alla volta. Nota inoltre che alcuni oggetti non possono essere gettati e quindi non offrono quest'opzione quando selezionati.



Tactics (Tattiche)

Questa linguetta ti consente di configurare l'ordine in cui si muove il tuo gruppo, la formazione di battaglia e gli S-Break.



Posizione dei personaggi

La fila di personaggi riprodotta qui rappresenta l'ordine in cui i personaggi camminano sullo schermo nella schermata principale di gioco. Per scambiare due personaggi, seleziona il primo e poi il secondo: i due si scambieranno subito di posizione.



Posizione di battaglia

La griglia 7x5 qui riprodotta rappresenta la formazione base che i tuoi personaggi assumeranno in battaglia. Per cambiare la posizione di un personaggio, muovi il cursore sullo spazio occupato da quel personaggio e premi il tasto \otimes , quindi muovi il cursore nella posizione desiderata e premi di nuovo il tasto \otimes . Nota che il lato in basso a sinistra di questa griglia rappresenta la direzione da cui avanzerà il nemico, quindi è opportuno assicurarsi che i personaggi con attacchi a distanza e quelli con povera difesa occupino le posizioni più vicine al lato opposto.



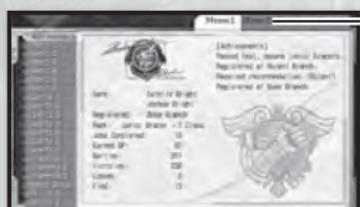
Imposta gli S-Break

Ogni personaggio può scegliere una S-Craft per impostare il suo "S-Break". Nel caso che più di una S-Craft adatta sia disponibile, quest'opzione ti aiuterà a scegliere quella che vuoi usare. Evidenzia il S-Break di un personaggio e premi il tasto \otimes , quindi scegli la S-Craft che vuoi dall'elenco che apparirà. Per maggiori informazioni sull'utilizzo degli S-Break, vedi pag. 20.

Durante le fasi iniziali del gioco, i tuoi personaggi principali Estelle e Joshua entreranno in possesso di un "Bracer Notebook" (Taccuino dei Bracer), un "Recipe Book" (Ricettario) e una "Monster Guide" (Guida ai mostri). Ognuno di questi libri viene aggiornato automaticamente quando acquisisci o completi delle missioni da bracer, quando impari nuove ricette e quando incontri nuovi mostri. Puoi consultare questi libri tenendo premuto il tasto **△** mentre tieni premuto rispettivamente il tasto sinistra, su o destra. In alternativa, puoi consultare questi libri selezionandoli dalla linguetta "Books" del menu "Items".

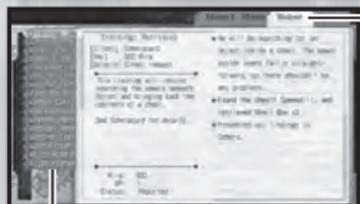
Bracer Notebook (tasto **△** + tasto sinistra)

Contiene informazioni sui lavori ottenuti dalla bacheca della Gildea dei Bracer, oltre a delle note relative sia a questi lavori che ai bracer in generale.



Linguette Memo

Contengono la registrazione della tua posizione come bracer, oltre a elenchi magici e altre informazioni che potrebbero essere vitali per la tua avventura.



Linguette regionali

Contiene la registrazione di importanti informazioni relative ai lavori che hai affrontato nella regione di Liberl indicata. Appena ottenuto il Bracer Notebook, ci sarà solo la linguetta "Rolent", ma continuando l'avventura e visitando le Gilde dei Bracer in altre regioni, saranno create le linguette relative a quelle regioni.

Linguette dei lavori

Nessuna icona: Lavoro in corso

Icona !: Lavoro completato ma non ancora riferito alla Gildea dei Bracer

Icona O: Lavoro completato e riferito alla Gildea dei Bracer

Icona ?: Lavoro fallito: il tempo è scaduto e il lavoro non è stato completato

Selezionando un lavoro dalla linguetta dei lavori sulla sinistra, saranno modificati di conseguenza i dati visualizzati nella linguetta regionale sulla destra, fornendoti una descrizione completa del lavoro, informazioni sul pagamento, il nome del cliente, ecc. Inoltre, man mano che procedi verso il completamento del lavoro, sarà aggiornato automaticamente il progresso nella linguetta regionale, completo degli indizi relativi e di una descrizione dettagliata degli eventi che si sono svolti finora.

Recipe Book (tasto + tasto su)

Mangia e impara! Questo ricettario contiene informazioni su come preparare i vari cibi che hai mangiato finora nell'avventura.

Per cucinare del cibo, devi avere una ricetta e degli ingredienti.

Recipe (ricetta): la puoi imparare mangiando cibo nelle osterie e nei ristoranti, oppure usando oggetti di tipo cibo.

Ingredients (ingredienti): li ottieni comprandoli o prendendoli dai mostri.

Inoltre, esistono sia dei pasti "sit-down" che "to-go".

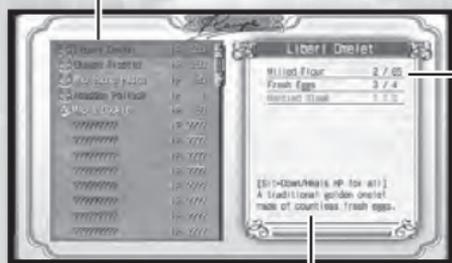
Sit-Down (seduti): cibo mangiato con gli amici. Ha un effetto immediato sull'intero gruppo.

To-Go (asporto): cibo ottenuto come oggetto e che porti con te da usare quando vuoi.

Lista ricette

Bianco – Sai come fare questo cibo e hai tutti gli ingredienti.

Grigio – Non sai fare questo cibo o ti mancano degli ingredienti.



Ingredienti

Elenca gli ingredienti necessari per cucinare il cibo, oltre alla quantità richiesta per ciascun ingrediente. Queste informazioni sono formattate come segue: [Quantità necessaria] / [Quantità disponibile]. Se non hai abbastanza di un ingrediente, la linea intera sarà scritta in rosso.

Descrizione del cibo

Indica se questo cibo è un pasto "sit-down" o "to-go", oltre all'effetto che ha su chi lo mangia.

Cucinare un pasto

1. Scegli la ricetta del cibo che vuoi cucinare dal tuo ricettario.
2. Scegli la quantità di cibo che vuoi fare e scegli "OK". Il cibo sarà quindi fatto all'istante. Se è un pasto "seduto", il suo effetto sarà immediato su tutti i membri del gruppo. Se è un pasto "da asporto", gli oggetti saranno aggiunti al tuo inventario nella quantità specificata.

Monster Guide (tasto Δ + tasto destra)

Contiene informazioni su tutti i mostri contro cui hai combattuto finora durante la tua avventura.

**Sommario (ordinato per regione)**

Un elenco completo dei mostri che hai combattuto nella regione specificata. Puoi far scorrere le varie regioni di Liberl premendo il tasto sinistra e il tasto destra, oppure premendo il tasto L o il tasto R.

Vedere le informazioni sui mostri

Scegli un mostro dal sommario e premi il tasto \otimes per vedere informazioni dettagliate su quel mostro. Se vuoi sfogliare le pagine della Guida dei Mostri senza ritornare al sommario, puoi premere il tasto sinistra o il tasto destra da questa schermata (oppure il tasto L o il tasto R se preferisci).

Il livello di dettaglio di queste pagine informative varia in base alle seguenti condizioni:

- Se il mostro è stato incontrato
- Se il mostro è stato sconfitto
- Se il mostro è stato sconfitto da un membro del gruppo equipaggiato con il quarzo "Information"



Basi di battaglia

Ingaggiare il nemico

Toccando un mostro o un personaggio mentre ti muovi nel mondo di gioco darà il via alla battaglia.

Sequenza di gioco della battaglia

Una volta iniziata la battaglia, tutti i tuoi personaggi e quelli del nemico faranno a turni a impartire comandi finché una fazione o l'altra sarà completamente annientata. L'ordine in cui vengono impartiti gli ordini di battaglia è determinato dall'attributo SPD (velocità) di ciascun partecipante. Alla fine, se sconfiggi tutti i personaggi nemici mentre almeno uno dei tuoi personaggi è ancora in vita, avrai vinto la battaglia. Di contro, se tutti i tuoi personaggi vengono sconfitti, sarà la fine del gioco. Per maggiori informazioni sui risultati della battaglia, vedi pag. 23.

Comandi

Quando arriva il turno di un personaggio, avrà la possibilità di eseguire una delle seguenti azioni. Per maggiori informazioni su come funzionano queste azioni, consulta la pagina indicata.



Attack → pag. 19



Craft → pag. 19



Move → pag. 19



Item → pag. 20



Art → pag. 19



Run → pag. 20

Selezione del bersaglio

Dopo aver scelto un comando di battaglia per uno dei personaggi, dovrai scegliere un bersaglio per quel comando (se necessario). Alcuni comandi hanno come bersaglio dei nemici o degli alleati specifici, mentre altri colpiscono un certo terreno o un'area d'effetto. Per maggiori informazioni, vedi pag. 21.

S-Break

Quando si verificano certe condizioni, uno dei tuoi personaggi sarà in grado di eseguire istantaneamente una tecnica S-Craft, "saltando la fila" per inserirsi nella prossima posizione dell'ordine del turno, senza prendere in considerazione il suo attributo SPD (velocità). Questa tecnica si chiama S-Break. Per maggiori informazioni, vedi pag. 20.



Ottenere un vantaggio

In base al tuo primo contatto col nemico durante il gioco principale, puoi entrare in battaglia con un vantaggio o uno svantaggio tattico. Se riesci a scivolare dietro a un nemico e a toccarlo da dietro, avrai l'iniziativa nel combattimento; se, invece, il nemico riesce a toccare un membro del tuo gruppo da dietro, il nemico avrà l'iniziativa.



↑ **Vantaggioso**
(Attacco da dietro)



↑ **Svantaggioso**
(Il gruppo è preso di sorpresa)

Inoltre, ricorda che sulla schermata principale di gioco, prima di entrare in combattimento, i nemici sono meno visibili più sono lontani. Come ti avvicini al nemico, la sua immagine diventerà più nitida; man mano che ti allontani, la sua immagine sparirà.

Altre informazioni utili

- Vedi i dettagli sui mostri → pag. 20
- Effetti di stato → pag. 22

Non dimenticarti di preparare una formazione di battaglia utile!



La posizione iniziale dei membri del tuo gruppo all'inizio del combattimento può fare la differenza fra la vittoria e la sconfitta, quindi ricordati di modificarla ogni volta che cambi la composizione del tuo gruppo! Per maggiori informazioni sull'impostazione della formazione di battaglia, vedi "Posizione di battaglia" a pag. 11.

Schermata di battaglia

Il campo di battaglia per tutti i combattimenti di questo gioco è costituito da un'area di terra che occupa una griglia di 17x17. L'azione viene mostrata normalmente in visuale isometrica, ma puoi ruotare liberamente la visuale tramite il tasto L e il tasto R durante la fase di inserimento dei comandi del combattimento. Ciò nonostante, mentre le azioni sono in atto, la visuale sarà fissa.

Barra AT

Bonus AT

Stato del
personaggio



Stato del personaggio:

Pulsante Break

Quando le condizioni sono giuste, puoi premere il tasto Δ + un tasto direzionale per attivare il S-Break di quel personaggio, facendo passare la tecnica S-Craft di quel personaggio nella posizione successiva nell'ordine del turno (vedi pag. 20 per maggiori informazioni). Il tasto direzionale usato nella combinazione determina di quale personaggio verrà usato il S-Break, secondo la seguente tabella:

Personaggio:	1	2	3	4
Δ tasto +	Sinistra	Su	Destra	Giù

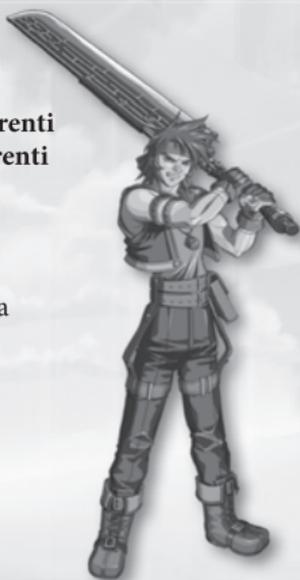


Ritratto

L'espressione del personaggio cambia in base alla sua salute.

Indicatore CP

Aumenta ogni volta che si infligge o si subisce danno. Il massimo è 200.



**Barra AT**

La barra AT (AT sta per "turno d'attacco") determina l'ordine del turno per tutti i partecipanti al combattimento, sia per i tuoi personaggi che per i nemici. Il combattente in cima è quello attivo, quello appena sotto è il prossimo, e così via. Se c'è una "A" sull'icona, quel personaggio si prepara a usare un'arte; se invece c'è una "C", quel personaggio si prepara a usare una craft. Il colore del bordo dell'icona indica la relazione del personaggio rispetto a te: un bordo rosso indica un nemico o un obiettivo dell'attacco; un bordo blu indica un amico o l'obiettivo di una cura.

Bonus AT

Durante ogni battaglia, degli effetti bonus vengono aggiunti casualmente a certi turni di combattimento sulla barra AT. Quando arriva il turno corrispondente, il personaggio in quel turno (sia esso un tuo personaggio o un nemico) riceverà il bonus indicato. Ciò nonostante, quando l'ordine dei personaggi sulla barra AT viene modificato da un'arte o da un S-Break, il bonus AT rimarrà dov'è; in questo modo è possibile usare magie e S-Break per rubare il bonus al nemico.

I bonus AT possibili sono i seguenti:

HP HEAL - recupera il 10% o il 50% di HP.



STR UP - I danni fatti con attacchi o magia questo turno aumentano dal 10% al 50%.



EP HEAL - recupera il 10% o il 50% di EP.



CRITICAL - Forza di attacchi, magia e guarigione è 1.5x per un turno.



CP UP - CP aumenta fra il 10% e il 50%.



SEPITH UP - Vengono presi più sepith dai bersagli in combattimento questo turno.

Personaggi ospite

A volte, un personaggio non giocabile ti accompagnerà per un breve periodo di strada. In questo caso, il ritratto e lo stato di quel personaggio appariranno nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Quando arriverà il suo turno sulla barra AT, si muoverà e agirà automaticamente; non potrai quindi comandarlo.



NOTA BENE: se gli HP di un personaggio ospite scendono a 0, il gioco finirà istantaneamente, anche se il resto del gruppo è ancora in vita. Perciò si consiglia di fare molta attenzione a tenere i personaggi ospite in salute tramite oggetti e arti curative. Alla fine della battaglia, tutti i personaggi ospite recupereranno completamente gli HP; concentrati quindi sul far sopravvivere i personaggi ospite fino alla fine della battaglia.

Comandi di battaglia (Dettagli)



Attack (Attacco)

Inizia un attacco normale. Dopo aver selezionato questo comando, ti sarà chiesto di scegliere un bersaglio. Se il bersaglio scelto è abbastanza vicino, il tuo personaggio camminerà automaticamente verso di esso e lo attaccherà. Se il bersaglio scelto è più lontano della somma dell'attributo MOV (movimento) del personaggio e del raggio dell'arma, il tuo personaggio camminerà il più vicino possibile al bersaglio in base al suo MOV. Quindi il turno finirà senza alcun danno inferto.



Move (Muovi)

Muove il tuo personaggio in una posizione specifica della mappa di battaglia. Dopo aver scelto questo comando, ti sarà chiesto di scegliere la destinazione sulla griglia. Quindi il tuo personaggio camminerà dove indicato e il suo turno finirà. Ma, poiché non ha eseguito alcuna azione, il suo turno successivo arriverà più rapidamente del normale.



Art (Arte)

Ordina al tuo personaggio d'iniziare a lanciare una magia tramite un'arte. Dopo aver scelto questo comando, dovrai scegliere un'arte e un bersaglio (sia esso un amico, un nemico o un'area d'effetto). Tutte le arti richiedono del tempo per essere lanciate, quindi il turno del tuo personaggio finirà a questo punto e l'arte avrà effetto dal suo prossimo turno sulla barra AT. Potrai controllare quando cadrà il suo prossimo turno prima di confermare il lancio della magia, quindi fai attenzione alla barra AT (e ai bonus AT) prima di scegliere l'obiettivo dell'incantesimo.



Craft (S-Craft)

Ordina al tuo personaggio di usare una craft o S-Craft. Dopo aver scelto questo comando, dovrai scegliere un bersaglio (amico, nemico o area d'effetto).

Craft (Abilità)

- Abilità uniche per ogni personaggio. I personaggi imparano nuove craft quando salgono di livello. Perché un tuo personaggio possa eseguire una craft, deve avere una quantità sufficiente di CP (punti craft) disponibili. Guadagni CP sia infliggendo danni che subendoli.

S-Craft (Super abilità)

- Le craft più forti e intense che ci sono. Quando un personaggio usa una S-Craft, TUTTI i suoi CP saranno consumati. Le S-Craft possono essere usate solo quando i CP del personaggio superano 100 e sono molto più potenti se usate quando i CP raggiungono il massimo di 200.

**Item (Oggetto)**

Ordina al tuo personaggio di usare una cura, del cibo o un altro oggetto. Dopo aver scelto questo comando, dovrai scegliere un oggetto e quindi il bersaglio per il suo effetto (se necessario). A differenza delle arti, gli effetti degli oggetti sono istantanei.

**Run (Fuggi)**

Ordina ai tuoi personaggi di ritirarsi dalla battaglia. Dopo aver scelto questo comando, ti sarà chiesto di confermarlo. Nota che anche se selezioni "Yes" e fuggi con successo, il nemico continuerà a vagare per la mappa e potrebbe provare ad attaccarti di nuovo. Faresti meglio ad allontanarti il più possibile dal nemico dopo essere scappato dalla battaglia.

**S-Break**

Ordina al personaggio selezionato di utilizzare subito una tecnica S-Craft, senza curarsi del suo turno sulla barra AT. Ogni volta che i CP di un personaggio superano 100, il suo "Pulsante Break" inizierà a lampeggiare, indicando che è in grado di usare un S-Break a tuo piacimento.

Attivare un S-Break

- Ci sono due modi per attivare il S-Break di un personaggio. Un metodo consiste nel premere il tasto **X** dopo aver evidenziato quel personaggio con il tasto sinistra o destra. L'altro consiste nell'usare la specifica combinazione del tasto **▲** per quel personaggio: tasto **▲** + tasto sinistra per il primo, tasto **▲** + tasto su per il secondo, tasto **▲** + tasto destra per il terzo e tasto **▲** + tasto giù per il quarto personaggio del gruppo. Una volta selezionato il S-Break, ti sarà chiesto di scegliere un bersaglio per la relativa S-Craft (un amico, un nemico o un'area d'effetto), dopo di che tutti i CP del personaggio saranno svuotati e la S-Craft sarà eseguita.

Fai riferimento a "Imposta gli S-Break" a pag. 11 per maggiori informazioni sull'utilizzo degli S-Break.

Informazioni sui mostri

Quando scegli un nemico come bersaglio di un attacco, di un'arte o di una craft, puoi tenere premuto il tasto **□** per vedere delle informazioni dettagliate sul nemico, oltre a poter visualizzare una barra degli HP sotto a ogni partecipante alla battaglia (per avere una facile guida visuale).



- HP: gli HP correnti e massimi del mostro
- Condizione: le indisposizioni di stato correnti del mostro (avvelenato, pietrificato, ecc.)
- Efficacia elementale (%): l'efficacia degli attacchi o delle arti elementali (terra, acqua, fuoco, vento). 100% equivale più o meno a un attacco normale e non elementale. Il valore massimo è 200%. Più questa barra si estende verso destra, più efficace sarà l'attacco dell'elementale corrispondente; più corta è, meno efficace sarà l'attacco.

Area e tipo d'effetto

Certi effetti hanno come centro uno o più partecipanti alla battaglia selezionati, mentre altri effetti hanno come centro una casella di terra sulla griglia di battaglia. In alcuni casi viene usato un cerchio per indicare l'area dell'effetto, con una sfumatura animata che indica chiaramente l'epicentro del raggio dell'area bersaglio. Altri effetti vengono proiettati da chi li lancia in una linea dritta e spessa. Se l'attacco, l'arte o la craft sono una tecnica offensiva, il perimetro dell'effetto sarà visualizzato in giallo. Se è una tecnica di recupero, il perimetro sarà blu.

In generale, questi sono i tipi di effetto presenti in battaglia:

Se stesso

Subisce l'effetto solo chi lo lancia.

Bersaglio singolo

Subisce l'effetto un solo bersaglio amico o nemico selezionato.

Area d'effetto (cerchio, linea)

Subiscono l'effetto tutti i nemici che si trovano in un determinato cerchio o in una spessa linea. Il metodo con cui viene determinato il cerchio o la linea varia, ma in genere segue uno dei seguenti metodi:

1. Determinato dalla posizione di chi lo lancia

L'attacco/arte/craft influenzerà tutti i bersagli eleggibili all'interno di un cerchio con al centro chi lancia l'incantesimo o l'attacco.

2. Determinato dalla posizione del bersaglio

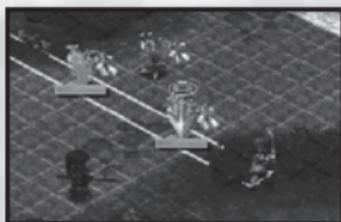
L'attacco/arte/craft influenzerà tutti i bersagli eleggibili all'interno di un cerchio con al centro il bersaglio. In alternativa, può influire su tutti i bersagli eleggibili lungo una linea tracciata tra chi lancia l'incantesimo o l'attacco e il suo bersaglio.

3. Determinato da una posizione specificata sul campo

L'attacco/arte/craft influenzerà tutti i bersagli eleggibili all'interno di un cerchio con al centro una posizione di tua scelta. In alternativa, può influire su tutti i bersagli eleggibili lungo una linea tracciata tra chi lancia l'incantesimo o l'attacco e la posizione scelta.



↑ Cerchio determinato dalla posizione sul campo



↑ Linea determinata dal bersaglio nemico

Tutti i bersagli

Subiscono l'effetto tutti i bersagli nemici o amici sul campo di battaglia.

Effetti di stato

Quando una benevola arte di supporto oppure un malvagio attacco indisponente vengono usati contro un membro del gruppo, questo potrebbe essere afflitto da uno dei seguenti effetti di stato. Quando succede, l'icona corrispondente all'effetto di stato sarà visualizzata sopra alla barra degli HP del personaggio.



Icona	Nome	Descrizione dell'effetto	Sparisce col tempo	Curabile
	Poison	Ricevi danno dopo ogni turno	sì	sì
	Seal	Non puoi attaccare o usare craft/S-Craft	sì	sì
	Freeze	Perdi il turno + danno dopo il turno	sì	sì
	Petrify	Perdi il turno + KO se attaccato	NO	sì
	Sleep	Perdi il turno + svegliato se attaccato	sì	sì
	Faint	Perdi il turno	sì	sì
	Mute	Non puoi usare le arti	sì	sì
	Confuse	Attacchi nemici e alleati senza controllo	sì	sì
	Blind	DEX e AGL giù	sì	sì
	Rage	Concentra gli attacchi sul provocatore	sì	sì
	Immune	Immune a tutti i danni, una sola volta	NO	NO
	MOV↑	Aumenta il raggio di movimento	sì	NO
	AGL↑	Più agilità	sì	NO
	STR↑/↓	Attacchi fisici su/giù	sì	NO
	DEF↑/↓	Difesa fisica su/giù	sì	NO
	SPD↑/↓	Velocità su/giù	sì	NO
	K.O.	HP a 0; il personaggio sviene	NO	sì

Risultati del combattimento

Se tutti i nemici vengono sconfitti, apparirà una schermata di vittoria della battaglia. In questa schermata, verrà assegnata una certa quantità di EXP (punti esperienza) a ogni personaggio sopravvissuto e tutto il gruppo riceverà una certa quantità di sephith (oltre che all'occasionale oggetto di ricompensa). Se un personaggio ha ricevuto abbastanza EXP per salire di livello, il suo livello d'esperienza salirà di 1.



NOTA BENE: i personaggi che non sono sopravvissuti alla battaglia (stato di KO) non guadagneranno alcun EXP questa volta.

Fine del gioco

Se gli HP di TUTTI i personaggi del giocatore scendono a 0, oppure se gli HP di un personaggio ospite scendono a 0 (non importano gli HP dei membri del gruppo), il gioco avrà fine e apparirà una schermata simile a quella riprodotta qui.



Retry (Riprova)

Scegli questa opzione per riprovare la battaglia. Se Retry Offset (Differenza su riprova) è abilitato, il livello di difficoltà della battaglia scenderà ogni volta.

Title screen (Schermata dei titoli)

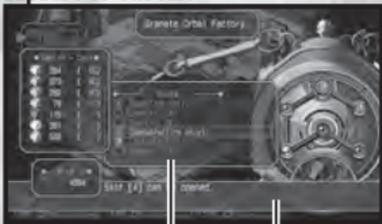
Scegli questa opzione per uscire e tornare alla schermata dei titoli del gioco. Qualsiasi progresso non salvato andrà perso, quindi pensaci bene!



Fabbriche di orbal

Le fabbriche di orbal ti consentono di usare i cristalli di sepith per aprire le caselle degli orbment dei tuoi personaggi e per creare diversi quarzi.

Aprire le caselle



Lista delle caselle

Creare i quarzi



Lista dei quarzi

Descrizione delle caselle/quarzi

Aprire le caselle

1. Scegli "Slot" (Casella) dal menu del negozio. Apparirà una schermata di selezione del personaggio.
2. Scegli il personaggio di cui vuoi modificare l'orbment. Apparirà un elenco dettagliato delle caselle, insieme a una rappresentazione grafica dell'orbment del personaggio.
3. Scegli una casella "Openable" (che può essere aperta) dall'elenco. Quando la casella è evidenziata, potrai controllare quanto sepith è necessario per aprirla. Premi il tasto **⊗** per procedere.

Creare un quarzo

1. Seleziona "Quartz" (Quarzo) dal menu del negozio. Apparirà un elenco dei quarzi disponibili.
2. Scegli il quarzo che vuoi creare. Sarà visualizzata una descrizione dettagliata della funzione del quarzo, oltre alla quantità di sepith richiesta per crearlo.
3. Premi il tasto **⊗** se vuoi procedere e rispondi "Yes" quando ti viene richiesta conferma.

NOTA BENE: ogni tentativo di aprire una casella o di creare un quarzo senza avere sepith sufficiente risulterà in un'operazione fallita.

Gilda dei Bracer

Questi edifici sono il quartier regionale di tutti i bracer. All'interno, puoi esaminare e accettare missioni per i bracer, oltre a poter sottomettere i rapporti dei lavori completati.



Ogni volta che un tuo personaggio finisce una missione bracer, ti consigliamo di tornare alla Gilda dei Bracer più vicina appena puoi per comunicare il tuo successo. Puoi anche controllare la bacheca per vedere se sono state affisse nuove missioni nel frattempo.

Controlla se c'è lavoro

1. Esamina la bacheca al centro di ogni gilda per controllare le missioni disponibili al momento e quelle che sono già in corso.
2. Selezionando il nome/titolo di una missione bracer te ne mostrerà i dettagli. Dopo di che, la missione sarà aggiunta al tuo Bracer Notebook per poterla consultare in futuro.

NOTA BENE: il tempo limite di lavoro è approssimato dalla sua "lunghezza" che è indicata vicino al suo nome sulla bacheca. "S" = short (corta), "M" = medium (media) e L = long (lunga). I lavori segnati da una "S" sulla bacheca devono essere completati il prima possibile, poiché il periodo per completarli è molto breve!

Comunicare un lavoro ben fatto

1. Quando parli con il segretario alla Gilda dei Bracer, seleziona "Report" (Fai rapporto) per informarlo di tutte le missioni che hai completato finora.
2. Man mano che completi le missioni bracer, riceverai BP (punti bracer) che contribuiranno al tuo livello come bracer. Riceverai inoltre delle ricompense in denaro dopo ogni missione completata con successo; potresti anche ricevere un oggetto bonus. La quantità e la qualità della tua ricompensa dipenderanno dalla tua velocità, efficienza e precisione nel lavoro.

Informazioni generali

- Posizionare i quarzi negli orbment ti consente di usare le arti.
- Le arti che puoi usare variano in base alla configurazione dei quarzi.
- Ogni quarzo contiene un potenziamento per gli attributi del membro del gruppo associato con esso.
- I servizi di creazione dei quarzi e di apertura delle caselle sono offerti alle fabbriche orbal in cambio di una certa quantità di septh.

Terminologia chiave



Orbment

Un'apparecchiatura orbal per uso personale capace di molteplici funzioni che dipendono dall'esatta configurazione dei quarzi che vi sono inseriti. Gli orbment sono unici per ogni individuo: possono essere completamente personalizzati in base agli attributi elementali di ogni casella e in base al modo in cui le caselle sono collegate per creare dei circuiti (detti "linee").



Sepith

Un frammento di septium che possiede le proprietà di terra, acqua, fuoco, vento, tempo, spazio o illusione. Questi frammenti costituiscono gli elementi base dei quarzi e si acquisiscono sconfiggendo i mostri in battaglia.



Quarzo

Un cristallo fatto con frammenti di septium chiamati "septh". Quando viene posizionato in una casella dell'orbment, il quarzo può potenziare vari attributi del possessore dell'orbment. Inoltre, in base alla configurazione dei quarzi nell'orbment, chi lo porta ottiene delle abilità chiamate "arti orbal". I quarzi possono essere realizzati solo dagli artigiani esperti impiegati nella fabbriche orbal e spesso richiedono grandi quantità di septh per essere realizzati correttamente.



Slot (casella)

Un buco in un orbment realizzato per un quarzo. Alcune caselle hanno delle affinità elementali e vi si possono inserire solo quarzi con la stessa affinità. Nonostante ogni orbment abbia sei caselle, solo quella centrale è aperta inizialmente. Le altre devono essere aperte in una fabbrica orbal tramite una grande quantità di sepith. Più caselle sono aperte nell'orbment di un personaggio, più sono gli EP disponibili per quel personaggio.

Arte orbal

Gli effetti magici conferiti dagli orbment. Le arti disponibili per ogni personaggio sono determinate dalla configurazione dei quarzi nel suo orbment.

Elementali

Ci sono sette diverse varietà di sepith, quarzi e arti, ognuna con le sue caratteristiche uniche:

Elementale	Colore	Caratteristiche
Earth	Marrone	Danno fisico, difesa, ecc.
Water	Blu	Recupero, attacchi di freddo, ecc.
Fire	Rosso	Offesa, attacchi di fuoco, ecc.
Wind	Verde	Schivare, attacchi di vento, ecc.
Time	Nero	Velocità d'azione, d'arte, ecc.
Space	Oro	Movimento, raggio d'effeto, ecc.
Mirage	Argento	Percezione, consapevolezza, ecc.

EP (punti energia)

Gli EP sono l'energia immagazzinata negli orbment, richiesta per eseguire le arti orbal. La quantità di EP disponibili al possessore di un orbment è generalmente equivalente al numero di caselle aperte in quell'orbment, ma alcune persone sono più in "sintonia" con questa energia che altri. Gli EP spesi possono essere recuperati con una buona notte di riposo o usando uno dei diversi oggetti di recupero disponibili.

Facciamo dell'arte!

Meglio capirai la configurazione dei quarzi in un orbment (e la sua relazione con le arti orbal), più ti divertirai con questo gioco. Detto questo... facciamo dell'arte!

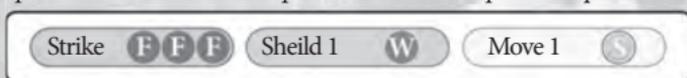
Esempio: dare a Estelle l'abilità di usare l'arte "Fire Bolt EX".

1. Sfogliamo la sezione "Magic" di "Memo1" nel Bracer Notebook e proviamo a trovare gli elementali necessari per lanciare Fire Bolt EX.



F = Fire **W** = Wind **S** = Space

2. Adesso sfogliamo la sezione "Quartz" di "Memo1" per trovare quale combinazione di quarzi soddisferà questi requisiti.

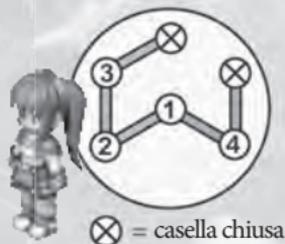


Il valore totale degli elementali combaccia!



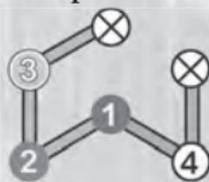
3. Perfetto! Adesso vediamo quali sono le caselle disponibili nelle due linee di Estelle e vediamo come fare.

Incominciando dalla casella centrale dell'orbment del personaggio, puoi seguire un percorso verso l'esterno che passa per le caselle aperte lungo il bordo dell'orbment e che si conclude dopo aver attraversato da una a sei caselle. Questa si chiama linea; puoi controllare visivamente le linee dalla linguetta Orbment dal menu accampamento (vedi pag. 7). Nell'immagine sulla destra puoi vedere che Estelle ha due linee con caselle libere: 1→2→3 e 1→4. Gli elementali totali disponibili per un personaggio vengono calcolati in base a queste linee.



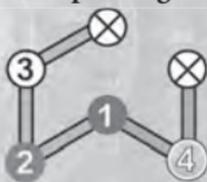
4. Sembra vada bene! Adesso, posizioniamo i quarzi! Se posizioniamo i tre quarzi che abbiamo notato nel passo 2 sulla stessa linea, Estelle potrà usare Fire Bolt EX!

Esempio corretto



I quarzi necessari sono tutti sulla stessa linea.

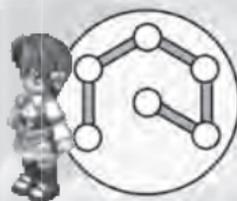
Esempio sbagliato



I quarzi necessari sono divisi fra le due linee di Estelle.

- Le arti utilizzabili da ogni personaggio sono determinate dal totale elementale dei quarzi di ogni linea.
- Per poter usare le arti di alto livello, è consigliabile aprire tutti gli slot dell'orbment di un personaggio il prima possibile.
- Le linee variano da orbment a orbment e i personaggi abili nella magia tendono ad avere delle linee più lunghe.
- Le liste delle arti orbal e dei quarzi possono essere consultate dalla linguetta "Memo1" del Bracer Notebook nel gioco. Vedi pag. 12 per maggiori informazioni.

Alcuni esempi di linee di altri personaggi:

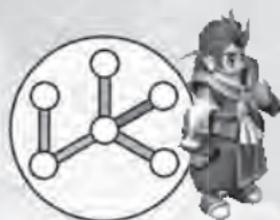


Kloe

Tutte le caselle di Kloe sono connesse in una sola linea, consentendole di incatenare lunghe sequenze di quarzi e utilizzare arti più avanzate rispetto agli altri personaggi.

Zane

Le caselle di Zane sono divise in quattro linee più brevi, consentendogli così di usare solo le catene di quarzi più semplici e proibendogli d'utilizzare le arti di alto livello.



NOTA BENE: se non hai abbastanza caselle aperte per la combinazione di quarzi desiderata, puoi visitare una fabbrica orbal per aprire nuove caselle (sempre che tu abbia abbastanza sepith disponibili per l'operazione). Per maggiori informazioni, vedi "Fabbriche di orbal" a pag. 24.

– Development Members –
Nihon Falcom Corporation

Programmers

Hideyuki Yamashita
Noriyuki Chiyoda
Takayuki Kusano
Toru Endo

Graphic Artists

Kazuki Nagao
Takeshi Araki
Shinichi Ito
Seiji Murakami
Hidenori Tanaka
Hiroyuki Yabuki
Maiko Yoshida
Nobuo Hayashi
Syunsuke Ito
Yoshie Sato

Scenario Writers / Event Script Editors

Hisayoshi Takeiri
Yoshihiro Konda
Syuuji Nishitani
Homare Karusawa

Music Composers / Sound Team jdk

Hayato Sonoda
Yukihiro Jindo

Theme song “*Hoshi No Arika*”

Vocals: u-mi

Chorus: Kazuko Ito

Lyrics: Hideaki Hamada

Arrangement: Kohei Wada

Recording: Kazuhiro Miyasaka (PRESTONE)

Public Relations

Hidefumi Inaya
Atsushi Hoshino
Fumika Murakami

Illustrator

You Shiina

Special Thanks

ASCII MEDIA WORKS Inc.
Field Y
Kure Software Koubou Corporation.

Coordinator

Mieko Ishikawa

Director

Toshihiro Kondo

Producer

Masayuki Kato

– North American Localization –

English Text Translation by

John Sears
Jeff Nussbaum
Chris Cruz

XSEED Games

Localization Specialist

Thomas Lipschultz

Senior Editor

Jessica M. Chavez

Localization Manager

Kenji Hosoi

Product Coordinator

Christine Nakashima

Product Manager

Jimmy Soga

Director of Publishing

Ken Berry

Account Analyst

Shiho Yamaguchi

Finance

Kenzo Nogimura

President

Jun Iwasaki

Special Thanks

Jennifer Chavez
Kirsten Miller
Michael Cunningham
Daniel Prescott
ONE PR Studios
Pole 2 Win America
Studio QED, Inc.
Virtual Interactive

Game Testers

Joseph Jin
Jerry Young
Jesse Unick
Chris Craig

Ghostlight has lots more exciting products available! Go to our website to see more info on your favourite Ghostlight games, visit exclusive mini sites for our products and stay updated on the latest JRPG goodness. We're also on Facebook and Twitter, so now its even easier to stay updated.

Go to www.ghostlight.uk.com and follow us on:



YouTube