



Ar tonelico II

MELODY OF METAFALICA



NIS
America

⚠ WARNING: PHOTSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
 - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
 - Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
 - Avoid playing when you are tired or need sleep.
-

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

CONTENTS

<i>STORY</i>	01	<i>SETTING UP</i>	05
<i>GETTING STARTED</i>	02	<i>FIELD</i>	07
<i>STARTING UP</i>	03	<i>MENU SCREEN</i>	13
<i>CHARACTERS</i>	04	<i>BATTLE SYSTEM</i>	17

STORY

The "Sea of Death" covers the planet and the vast sky around it.

There was a tower amongst the clouds.

On the top it, there was a flat, artificial land that the people lived upon.

It was a small world facing a crisis of structural collapse.

The people dreamed of a legendary utopia, a fertile and beautiful land, created by singing a Song in the Hymnos language, called Metafalica. They tried to sing this Song several times, but every time they did so, the Goddess hampered their attempt.

The world was under the control of the Goddess.

The people were forced to live hopeless lives.

One day, however, a new political organization called the Grand Bell brought the people a new hope.

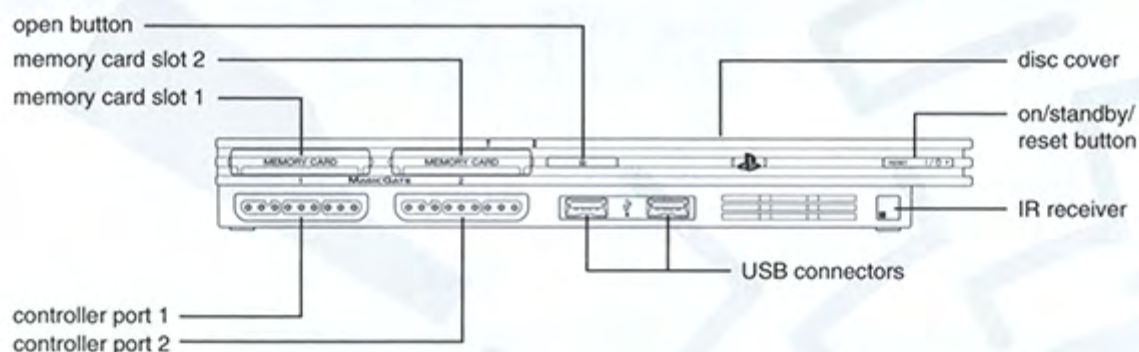
Chancellor Alfman, the leader of this new government, agitated the people into a declaration of war against the Goddess and promised the people that they would create the utopia, Metafalica, by their own hands.

The Goddess or the humans.

Who will be the next ruler of the world?

And, can the humans achieve their dream of creating a paradise, the green utopia Metafalica?

Getting Started



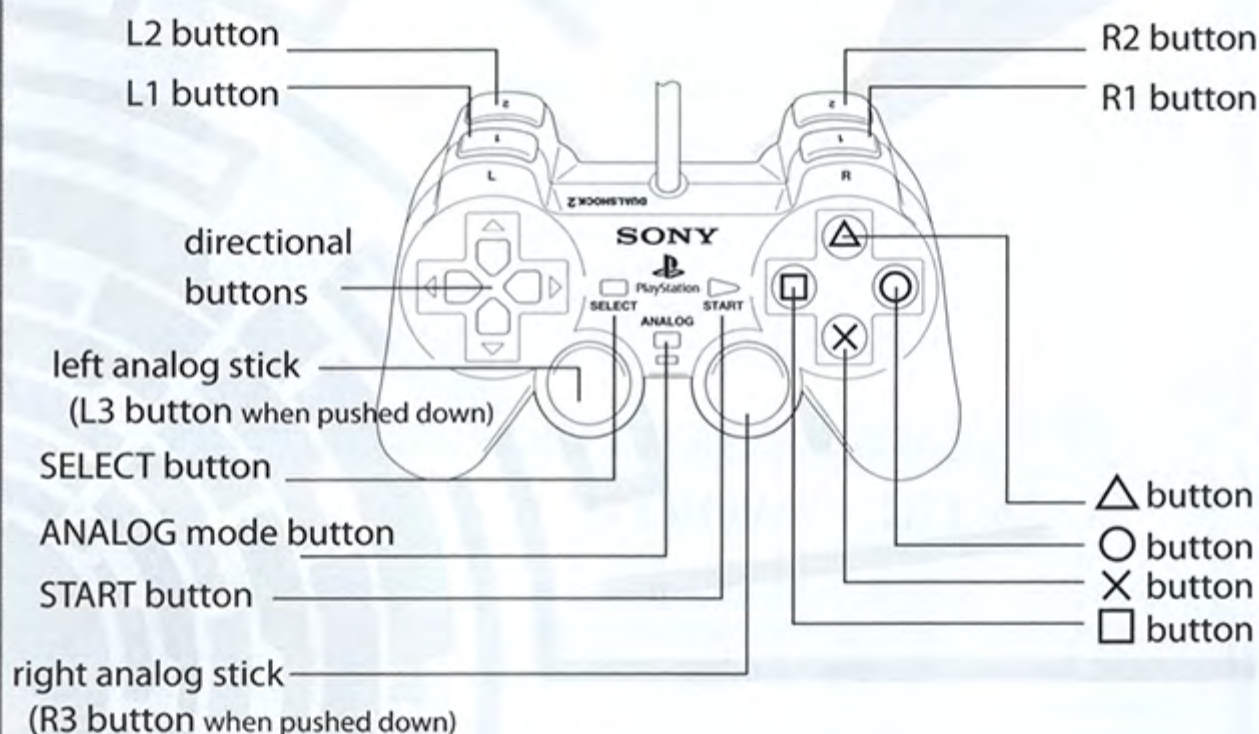
Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the (Ar tonelico ®2 Melody of Metafalica) disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB) (for PlayStation®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB) (for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB) (for PlayStation®2) containing previously saved games.

Starting Up

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



Basic Controls

Directional buttons/left analog stick....Control the Main Character/Select

× button..... Confirm/Continue

○ button..... Cancel/Return

*Controls will change depending on the situation.

Read the tutorials to learn about other controls.

*This game is compatible with the vibration function of the analog controller.

Go to "System" to switch vibration ON/OFF.

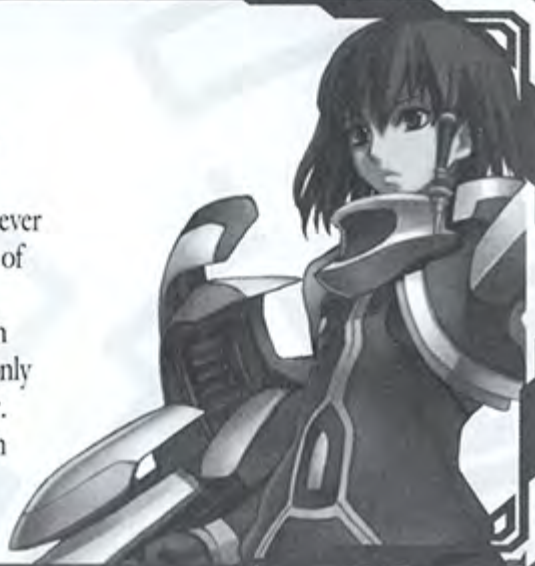
*LED display will always be red (analog mode).

*Only use controller port 1.

*For analog controller (DUALSHOCK® 2).

CROIX BARTEL

The main character of this game. He is a rookie soldier of the Grand Bell, the government that controls the world. He lost his parents as a child and was raised by Luca's mother ever since. As he grew, he developed admiration towards the ideals of Metafalica and joined the Grand Bell Knights. At first, he was very hopeful about the army, but facing a harsh reality, he lost his hope in the Grand Bell and the world. His only joy in life is Cocona, who lives with him like his younger sister. Croix is supposed to be Luca's boyfriend, but they haven't seen each other since he joined the Grand Bell Knights.



LUCA TRULYWORTH

Always cheerful and amicable; she is a childhood friend of the main character, Croix, who lived together with him until he moved to Pastalia. Now she is Croix's girlfriend, and people think they make a good couple. She works in Rakshek as a Dive Therapist using her Reyvateil abilities. Even though some people hold negative connotations for this occupation, she's proud of what she does. She likes to heal people's mental wounds. She is popular among her customers and other people because of her agreeable personality.



CLOCHE LEYTHAL PASTALIA

Said to be the "Most Valuable Life" in the world of Metafalss. The stateswoman who represents the Grand Bell. She is also a Reyvateil. Being the 33rd Holy Maiden, she is an extremely charismatic idol and superstar among all people who support the Grand Bell. She is especially popular of all the Holy Maidens in Metafalss' history. Her speeches are very energetic, and she empowered the people with her eloquence in this stagnant phase in human history, so she has gained enormous popularity. However, because she was raised in the Palace and has hardly ever gone out, she's socially ignorant and a bit awkward around people. That is probably why she is usually pompous and sometimes even intimidating.



Setting Up



Turn on the PlayStation® 2 and insert the disc. Press the START button once you get to the title screen after the opening demo. The opening demo can be skipped by pressing the START button.

New Game

Select this to start a new game.

Load Game



Load the data of a previous save to continue with the game.

A list of save data will be displayed. Use the directional buttons to select, then press the X button to confirm.

*A list will not be displayed if you don't have a Memory Card (8MB)(for PlayStation® 2) inserted into the system.

Dolby Digital & Dolby Pro Logic II

This game is presented in Dolby Digital and Dolby Prologic II.

We recommend that you select Dolby Digital 5.1ch under the Sound setting, if you own a Dolby Digital/Dolby Pro Logic II or Dolby Pro Logic Compatible Sound System, to add more dynamic and exciting sounds.

• Dolby Pro Logic II

The voice part of the game is compatible with Dolby Pro Logic II.

Connect your PlayStation® 2 to a sound system and activate the "Dolby Pro Logic II" setting.

• Dolby Digital 5.1ch

Some parts in the game, like the movies, are compatible with Dolby Digital 5.1ch.

If your sound system is compatible with "Dolby Digital", it should automatically detect Dolby Digital during select movie scenes and Dolby Pro Logic II during other voice plays.

Warning!

When you have selected "Dolby Digital 5.1ch" in the system, you should connect your system to a sound system with Dolby Digital surround sound using a digital optical cable. DIGITAL OUT (OPTICAL) should be activated on the PlayStation® 2 system settings when using a digital optical cable. Your sound system will automatically detect Dolby Digital during select movie scenes and Dolby Pro Logic II during game play. If not, please refer to your sound system's instruction manual.

The audio system with  is not the same as Dolby Digital compatible systems. Please be aware that the Dolby Digital compatible system will always have a .

System



Difficulty

You can change the difficulty level of the battles.
Switch between EASY and NORMAL as per your liking.

The playing environment can be changed.

*The changes can be made during the game by going to "System" from the menu screen.

Message Speed

Changes the speed of the displaying messages in the message window.

Vibration

Switches vibration ON or OFF.

Voice

Turns ON or OFF the voice during the event.

BGM

Controls the BGM volume.

Sound Effects

Controls the sound effect volume.

Movie

Volume control for playing the movies.

Sound

Select from Stereo, Dolby Prologic II, or Dolby Digital 5.1ch.
Please set this according to the sound system you are using.



Field

Exploring The Field Map 1

Once you enter a town, or a forest, the screen will switch to the field map. Use the directional buttons, or the left analog stick, to move the main character. You can talk with people to gather information, or shop around to obtain items. You will encounter enemies once you are out of the town to go to another.



Camp Circle

Encounter Bar

Field Map Screen Commands

directional buttons

& left analog stick..... Move Main Character

× button..... Talk/Examine

△ button..... Display Menu Screen

START button..... Display Simple Map

SELECT button..... Display Lakra System

(You will be able to use this as you advance in the game.)

Talk/Examine

Face a person at a town, then press the × button to talk with them. "The treasure chests and other objects found in the field can be examined by pressing the X button."



Walk/Run

Tilt the left analog stick to walk. Use the directional buttons or tilt the left analog stick farther to run.



Encounter Bar

On fields such as dungeons, where enemies appear, you will be able to visually see the probability of encountering an enemy. The bar will change from blue to red as you walk around; red being the higher chance of an encounter with an enemy.

There is a fixed number of enemies that will appear on each field map. The bar will decrease as you defeat each enemy, and when it becomes empty, no more enemies will appear.

*The Encounter Bar will be reset once you leave the field map, and the number of enemies will return to the default amount.



And More...



Make sure to pick up any Talk Topics that you find. They will add more topics to the Conversations with the Reyvateils.



You will often overhear conversations in blue bubbles. Before walking away, try listening to what they have to say.



You can examine the objects with an "!" by going near it and pressing the × button.

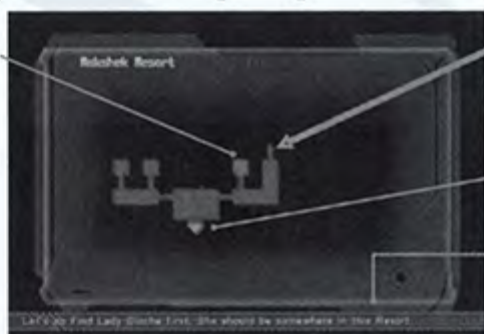
Exploring The Field Map 2

Simple Map

Press the START button on the field screen to display a simple map of the current location. The map will be blank at first, but it will automatically fill in as you proceed through the field.

*There are a few exceptions where a Simple Map will not be displayed.

Current Location



Undiscovered Area

*Top to bottom of the map indicate from back to front on the field screen.

To a Different Map

Simple Description of the Current Task

Camp Circle

The circles found on the field maps are called "Camp Circles".

You can record details of your adventure, confirm your current mission, heal your HP, and much more.

Walk toward the circle until the "!" pops up, then press the X button to display the Menu.

Rest

Recover the party's HP and MP. You will also have Conversations with the Reyvateils here.

Dualstall

You can conduct a Dualstall (see p.10) at the Camp Circle. (You will get this option as you advance through the game.)

Current Objective

The characters will talk about the current objective.

Save

You can save your current status here.

Use the directional buttons to select a file to save, then press the X button to confirm.

Load

You can load previous save data.

Use the directional buttons to select a file to load, then press the X button to confirm.



Lakra System



I.P.D.D.S. (Radar)

I.P.D.D.S. (Radar)

I.P.D.D.S. (Radar) will respond with three different colors when it detects an I.P.D. nearby.

Green: CAUTION



Indicates that an I.P.D. is somewhere in the area. Yet, still on a map far away from the radar.

Orange: DANGER



Indicates that an I.P.D. is on a map close by.

Red: EMERGENCY



Indicates that an I.P.D. is on one of the adjoining maps.

I.P.D. Information

You can view the I.P.D. Information by pressing the SELECT button from the field screen.

- Area Info.....Displays the number of I.P.D.s in the surrounding area.
- Complete Info.....Confirms several areas where the I.P.D.s appear.

What is the Replakia System!?

Replakia is a system that will annihilate enemies with its great power. The power is made of numerous Songs bundled by the protected I.P.D. Reyvateils. What can we do to gain support from I.P.D. Reyvateils...!?



The more people that gather, the stronger the power of Replakia will be!



Protect the I.P.D. Reyvateils. Each and every one of them have a unique personality, so gain their respect and support!

Exploring The Field Map 3

Inn <Conversation/Talk Topic>

An Inn is much like a Camp Circle. You can recover physical health, conduct a Dualstall, and save or load a game.

**Rest**

Recover the party's HP and MP. You will also have Conversations with the Reyvateils here.

Dualstall

You can conduct a Dualstall at the Camp Circle. (You will get this option as you advance through the game.)

Current Objective

The characters will talk about the current objective.

Save

You can save your current status here.

Use the directional buttons to select a file to save, then press the X button to confirm.

Load

You can load previous save data.

Use the directional buttons to select a file to load, then press the X button to confirm.



Dualstall

Dualstall indicates a procedure in which the heroines of the game bathe together in water with Dualithnode Crystals. This will help them warm each other up and gain more power. This can be done at any Inn or Camp Circle.

*The levels of the heroines can only be raised by conducting Dualstalls.

Procedure for Dualstalls



•Selecting The Crystals

Select the Dualithnode Crystals that you want to use, then confirm. Use the directional buttons to fix the direction of the bathtub, then confirm.

*The max. number of crystals you can use is 3 crystals per heroine. Proceed to the "Next Phase" after selecting the crystals.



•Positioning

Fix an initial position of a heroine in the bathtub by using the directional buttons.

Once confirmed, continue to position the remaining heroines.



•Bath Toys

You can throw in some small bath items, if you happen to own them. (The toys will contribute in creating conversations among the heroines.) Select and confirm the items, then select and confirm the placement of the items.



•Bath Agent

Select and confirm the agent you would like to add to the bathwater. Everyone will begin bathing once you select the "Next Phase".

•Bathing...

Images of the heroines will be displayed while they bathe. If you fulfill a certain requirement during this limited time, an "!" will pop up. Press the X button, while the "!" is being displayed, to see an event happen.

•Result

The result of the Dualstall will be displayed.

Exploring The Field Map 4

Dive Shop <Dive>

You can conduct a "Dive", to access a Reyvateil's soulspace, at the Dive Shops located in towns. Exploring their soulspace and creating a stronger tie with them will help them create new Song Magic.

Diving and Walking Inside a Cosmosphere



Begin the process by choosing and confirming one of the heroines to Dive into.
(Diving is not free. The deeper the level gets, the more expensive it is.)

You will enter a Cosmosphere after a successful Dive.
A Cosmosphere is a world inside a Reyvateil's mind.
You will help her solve her inner problems as you explore the world, and make various decisions to release her from her burdens.
New Song Magic may be created during this procedure.



Controls in Cosmosphere

directional buttons.....	Move The Main Character
× button.....	Enter Point
○ button.....	Leave Cosmosphere

- You will need DP to enter a Point. During the adventures through the Cosmosphere, you will sometimes be put in a place where you will need to use your DP to survive.
DP can be earned from fighting in battles, so make sure to participate in daily battles to collect DP.
- Time doesn't lapse inside the Cosmosphere. You can Dive to re-start from the same point as many times as you want, even if you had to discontinue in the middle of the Diving process because you ran out of DP or chose the wrong answer to an important question.

At every level, a Paradigm Shift will occur when one of her problems gets solved. You can officially clear that level by entering the Paradigm Shift to move on to the next level.

Cosmosphere Diagram

The levels of a Cosmosphere reflect a Reyvateil's mind.

The deeper level you go in a Cosmosphere, the closer you will get to her true self.

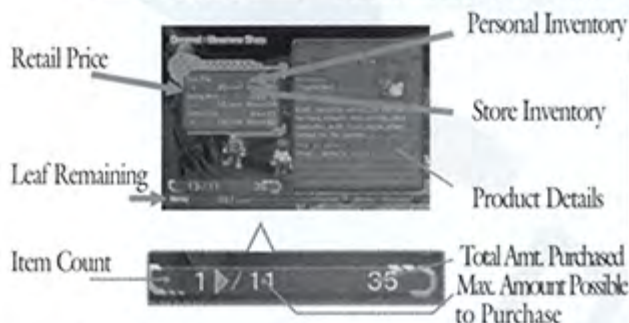


Shops

There are various shops, like the Weapon Shop and General Store. You can make purchases by talking to the shop owners.

Purchase

Select an item from the list of products, then confirm to make a purchase.

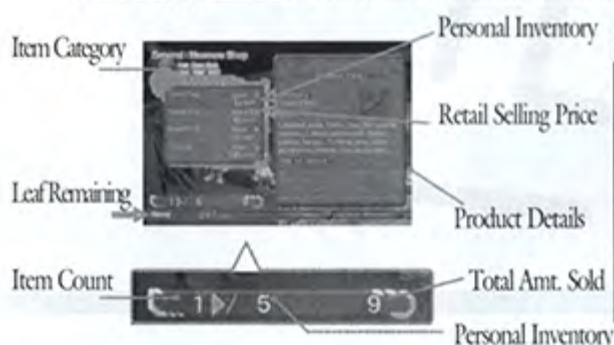


Purchase Commands

- up or down directional buttons..... Select
- right or left directional buttons..... Change Item Amount
- X button..... Confirm
- O button..... Cancel
- Δ button..... Switch Detail Display

Sell

Select and confirm the items you want to sell. Specify the amount you want to sell.



Selling Commands

- up or down directional buttons..... Select
- right or left directional buttons..... Switch Item Category/
Change Amount to Sell
- X button..... Confirm
- O button..... Cancel
- Δ button..... Switch Detail Display

Synthesizing

Synthesizing

By Synthesizing, you can create a completely new kind of weapon by combining different kinds of items. You can do this at various facilities around town.

1. Select a recipe card and a helper.
A recipe card and the ingredients are needed for Synthesizing. Depending on the facility, you will get to choose one of the heroines to help you out. Select a recipe card and one of the heroines that you like, then press the X button to confirm.



2. Confirm the ingredients and the number of items to create. Once you have all the ingredients for the recipe, the required amount and your personal inventory of those ingredients will be displayed. Decide how many of the item you wish to create, then press the X button to confirm. *If you are substituting an ingredient for another kind, you will first choose the substituting ingredient, then how many of the item you wish to create.



3. Synthesizing...
This process will be done with three people, including the shop owner.



4. Complete!
Depending on the helping heroine, a completely different item could be created from the exact same recipe.
*The items that you can create will differ from shop to shop.
*Successfully created items will be available for purchase at the shop soon after.



Menu Screen

You can use any items, equip weapons and armor, and have access to various game options from the Menu Screen.

You can also access this page at anytime by pressing the [triangle] button.

Main Menu

To start, the Main Menu will be displayed.

Use the directional buttons to select a content, then confirm to open its screen.

Individual Command Menu:
See pg.14-16 for explanation
on each command.

DP/SP/Synchro Level:
See below for more.

Leaf Remaining



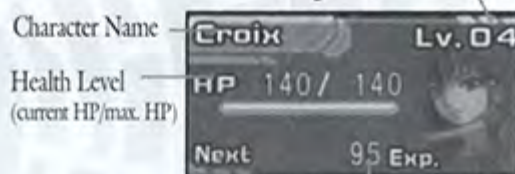
Character Window:
See below for more.

Current Total Playtime

Character Window

Displays simple information about the characters.

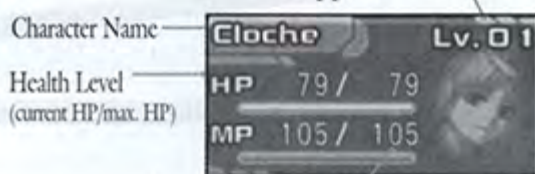
<Vanguard> Current Level



Health Level
(current HP/max. HP)

Experience required
to level up.

<Support> Current Level



Health Level
(current HP/max. HP)

Experience required
to level up.

DP/SP/Synchro

DP and SP are Dive Points and Sphere Points earned by the heroines. Select and confirm this option to open the Synchro Level screen. (see pg.16)

*SP will be available for you as you progress through the game.



Menu Commands

- up or down directional buttons... Select Content
- right or left directional buttons... Select Category
- X button..... Confirm Content
- O button..... Cancel/Go Back One Screen
- Δ button..... Switch Pages Under Specific Content

Terminology: Important terms from the Status screen.

- HP..... A character's health level. The character will not be able to keep fighting if this reaches 0.
- MP..... A Reyvateil's mental strength. They will not be able to keep singing if this reaches 0.
- Exp..... Experience earned. A character will "mature" and level up, once it reaches a certain value.
- "BurstVariation"..... A graph that shows the rate of increase in the Song Magic's Burst.
- HARMONICS..... Indicates the rate of increase in the Harmonics during battles. A bigger wave means a higher rate.
- MD-RESIST %..... The higher the value, the less MP will be consumed by singing Song Magic.
- Transference %..... A Burst Gauge inheritance rate during a transformation from Blue Magic to Red Magic.
- Evolving Inclination..An important requirement to level up Song Magic.
- REC. Burst..... Raise the Song Magic's Burst incline above this value to make the Song Magic level up easier.
- Max Burst..... Record of the highest value of Burst incline during a battle.
- Max Damage.....Record of the highest damage inflicted to the enemies during a battle.

Menu Screen

Command: Item

A list of various items and recipe cards that you currently own.



* Items that you've owned, but are no longer in your possession, will be counted as zero.

INGREDIENTS

View a list of currently owned or soon to be used ingredients.

USE

View and use the items off of this list on your allies and enemies.

EQUIP

View a list of currently owned equipment.

KEY ITEMS

View a list of items you obtained from events.

DNode

View a list of currently owned Dualithnode Crystals.

How To Use Items

Select and confirm the item by using the up or down directional buttons. Then select and confirm the character you want to use it on.



Command: Song Magic

A list of Song Magic that can be used at any time, and the details on each of them. (This will only be displayed after a Reyvateil joins the party.)

<Song Magic Tree Selection>



Using the directional buttons, select/confirm a Reyvateil and a Song Magic Tree.

<Song Magic Tree Display>



Using the directional buttons, select/confirm a Song Magic within the Song Magic Tree.

<Song Magic Details>



View the detailed data of each Song Magic.

Command: Equipment

You can change the equipment on the characters. Enter the "Change Equipment Screen" by selecting/confirming the character that you want to make a change to.

< Change Equipment Screen >



Use the directional buttons to select/confirm a category that you wish to change.

< For Vanguard Characters >



Use the directional buttons to select/confirm equipment that you wish to change.

< For Reyvateils >



Since they don't wear equipment, you can change their costumes instead.

Command: Formation

You can change the battle formation of your characters. (This option will be available when a Reyvateil joins the party.) Use the directional buttons to select a character, then select a character to switch with the previously selected character. You can also choose which characters are going to participate in a battle, if you have more than 2 characters for either the front or rear lines.



Partner Compatibility

The color of the gauge indicates the compatibility of the characters to each other. The more compatible they are, the better outcome you can expect in battle.



Good
Normal
Bad

Command: Status

You can view the status of the party members. Select a character to enter the Status screen. (The Δ button will cycle through different information.)

<Vanguard>



Status and equipment information will be displayed.



A character's information will be displayed.



Detailed information on a character's skill will be displayed. Use the up or down directional buttons to view each skill.

<Reyvateils> (The order of the contents will correlate with the story.)



Status and equipment information will be displayed.



A character's information will be displayed.



A list of Dualithnode Crystals that were used in past Dualstalls will be displayed.



Progress status of the Talk Topics and her Cosmosphere will be displayed.

Command: Reference

You can view all the information you've obtained during your adventure.



Items

Information on all the items and equipment that you've obtained up until now.

Song Magic

Information on all the Song Magic that you've learned up until now.

People

Information of all the characters that you've met up until now.

I.P.D.

A list of I.P.D.s that you've saved up until now.

Monsters

Information on all the monsters that you've encountered up until now.

Battles

Battle records of the Reyvateils.

Menu Screen

Command: Help

You can view all the tips and tutorials from the game.
Make sure to check back often for new content that will be added as the game progresses.



"Tutorials" will have a list of tutorials on how to play the game.
"World Setting Terminology" will have information on the world in the game.

Command: Settings

You can change the settings of your playing environment.
*The content is the same as the one introduced in page 6; in [System] under the title screen menu.



Battle Difficulty

You can change the difficulty level of the battles. If you feel the battles are too challenging, or you just want to focus on enjoying the story, go to the Settings screen and change "NORMAL" to "EASY" under [Difficulty].

Synchro Level

Go to the Main Menu and select "DP/SP/Synchro Level" to view the Synchro Level and Heroine Topics of each Reyvateil.

(This will be available after the initial Dualstall.)



When the Synchro Level of the Reyvateils increases, the occurrence rate of Synchronicity during the battle will raise. Synchro Level will increase after each Heroine Topic event.



Battle System

The scene will switch to a battle screen, when you encounter an enemy on the field map. Learn the rules and use the battle screen to get ahead in battles.

Battle Screen

Status: HP levels and the status change of allies participating in the battle.

Enemy

Burst Gauge: Burst incline of the Song Magic. 1 bar equals 1000%.

Phase Time Gauge: Remaining time of the Attack Phase.

Emotion Indicator: A Reyvateil's current demand.

Harmonics Gauge: Indicates the strength of the bond between the two Reyvateils.

Action Level (front): Action Level of the front line.

Action Level (rear): Action Level of the rear line.

Battle Commands

directional buttons & Select actions of the front line.

left analog stick (Press ☐ and ☐ buttons to confirm, while entering each direction.)

button.....Display Song Magic selection screen/Activate Song Magic, while singing Red Magic.

button.....Display battle commands during the Attack Phase.

button.....Select action for the top left ally during the Attack Phase.

Guard the top right ally during the Defend Phase.

button.....Select action for the bottom left ally during the Attack Phase. Guard the bottom right ally during the Defend Phase.

START button.....Pause

Battle Commands

Display battle commands during the Attack Phase by pressing the button. Assign a command to each character.

Front Line Commands

Selected Character



Command List

Skill Description..... Details on the skills.

Item..... Use an item that you currently own. Select/confirm an item and a character who is going to use the item.

Escape..... Escape from the enemy.
*This command will not work in certain situations.

Rear Line Commands



Character and Its HP

Assign Target..... Assign a target to attack.
The options will be different every time.
If you select the option, "Intense Attack", then you will get the command screen again to select the target. (Both of the front line allies will attack the assigned target.)

Escape..... Escape from the enemy.
*This command will not work in certain situations.

Battle System

Basic Battle Rules

The battle will end either when all the enemies are defeated, or when all the participating allies' HP reach 0.

Victory



You will win the battle when you defeat all the enemies that you encounter.

You will acquire experience points, money (Leaf), and/or items.

*The characters with 0 HP at the end of the battle will acquire half experience points.

Information on the acquired points and items will be displayed in the battle result screen.

*The battle content will determine the rank, and it will change the DP and items to be acquired.

Loss



The game will be over once all the participating allies' HP reach 0.

Attack Phase and Defend Phase

The battle will progress by alternating between the Attack Phase and the Defend Phase. The allies will have the turn to attack during the Attack Phase, and the enemies will attack during the Defend Phase. Carefully analyze the situation and fight efficiently! (The time will stop while the menu screen is open.)

The front line will attack the enemies while protecting their partners. Reyvateils in the back will sing Song Magic, and attack with the power of their Songs.

◀Attack Phase▶



The front line will continue attacking while following the demands of the rear line. The rear line will sing the Song Magic to heighten the power. Don't forget to support allies with Song Magic, as well.

◀Defend Phase▶



It is the front line's job to protect their partners from the attacks. Try to block every attack from the enemies.

Attack Phase

The front line can attack the enemies while the rear line can sing the Song Magic to support their allies. You can also use the Battle Menu to give commands to each character.

Front Line Attack

The front line can attack the enemies while the rear line can sing the Song Magic to support their allies.



Action Buttons

Front Line (back row)..... □ button
Front Line (front row)..... × button

3 Kinds of Attacks and Protection

Select to use 1 of the 3 kinds of attacks or provide protection. This can be done by pressing the action button that correlates to one of the front line characters, while pressing one of the directional buttons to determine the kind of action.

Standard Attack <Harmonic> [up] + Action Button **Orthodox Attack**

Skill Attack <Bursteach> [left] + Action Button **Fearless Attack**

Master Attack <Psychological> [down] + Action Button **Unbearable Attack**

Care For The Partner <Protect> [right] + Action Button **Recover Partner's MP**

*The decision here will influence the Reyvateil partner.
Read "Emotion Indicator" (pg.21) for more details.

Action Level and Skill

The front line gauge will fill up by fulfilling the indicator's factors. You will be able to use a powerful skill once the gauge is filled.



Skill Gauge

Action Level

•The skills will be different depending on which special requirements were met.
<Croix's "Infiniti Thrust">



Fulfill the Emotion Indicator a certain amount of times, and...

release Infiniti Thrust!!

Battle System

Rear Line Attack

The two Reyvateils in the rear line will sing one Song Magic together.
(One Reyvateil can sing alone, but singing together will speed up the process.)
They can only sing during the battle, but it will have a great effect.

How to Sing Song Magic

Press the **O** button to bring up a list of Song Magic. Select one to sing and activate.
(A list of Song Magic will also be displayed at the beginning of the battle.)

*If you don't give any commands, the Reyvateils will end up not singing at all.

*If there are two Reyvateils participating in the battle, one will sing along with the other.

<The Flow>

Select and confirm a Song Magic from the list.



Re-Sing Gauge:

The Song cannot be used if the gauge is not displayed. The gauge will reach 0, when the Song is used once. It will recover over time.



Begin to Sing!



The Burst incline will build up as the Reyvateils sing.



Press the **O** button and...



Activate the Song Magic!

Song Magic Information

Burst Incline

This shows how much heart Reyvateils put into the song. It increases the Burst incline and the power of Song Magic. It also influences the rate of Song Magic to level up.

Level Up

You can level up a Song Magic by keeping the Burst Incline above a certain value.

<Example: Holy Burst>



"Fire Blaster" is being sang at the beginning...



Once the Burst Incline builds up, it will evolve to "Lantern".



You can look at different levels of Song Magic when you select the Song Magic to use during the battle.

Type of Song Magic

There are two types of Song Magic: "Red Magic" is for attacks, and "Blue Magic" is for support.

"Red Magic" It only comes in effect when it is activated. You can select a different Song Magic after it is activated.

"Blue Magic" It comes in effect while it is being sang. You can select a different Song Magic at anytime while it is being sang.

Song Magic and MP

Song Magic will continue to consume the Reyvateil's MP while it is being sang.

When the MP reaches 0, the Song Magic will automatically activate and will have less effect.

If you stop singing, MP will recover automatically.

Your Tie With the Reyvateils Will Affect Your Power!

The keys to victory are the "Emotion Indicator" and "Harmonics Gauge".

Emotion Indicator <Indicates the Reyvateil's Demands>

The Reyvateil's demands are displayed in 4 different ways.

Rate of response by the front line.

Wants to attack.
Burstech [left] + Action Button

Wants the front line to attack.
Harmonic [up] + Action Button

The front line will respond to those demands by using one of the 3 attacks or protection. Try to understand their wishes and fight together!

Wants protection.
Protection [right] + Action Button

The direction of demand.
(Up, down, left and right)

Select and activate an attack or protection by using the directional button and the action button correlating to a front line character.

Action Buttons

Top Left..... □ button
Bottom Right... × button

Wants to sing together with the other Reyvateil.
Psychological [down] + Action Button



The indicator will start flashing if you are able to respond to a demand during the attack phase.

Flashing "Burstech"!

Standard Attack <Harmonics> The Reyvateils will see the front line's effort, and that will increase their faith.

Skill Attack <Burstech> The Reyvateils will see the front line's hard work, and that will increase the Burst Incline.

Master Attack <Psychological> The two Reyvateils will be able to sing together and increase their harmony, while the front line distracts the enemies.

Care for The Partners <Protection> The Reyvateil's MP will recover by supporting them.

Harmonics Gauge <Indicates The Strength of Tie>

The gauge will display the strength of tie among Reyvateils and their partners in the Harmonics wave. The two waves will be displayed. One for the top couple, and the other one for the bottom couple.

•The size of Harmonics indicates the power of attack. You might see a change in skill attacks when the wave is bigger.

Harmonics (Small)



The waves are small, and the faith between the partners is weak.
(Small Attack Power)

Harmonics (Large)



The waves are large, and the faith between the partners is strong.

The wave will get bigger as the front line casts the Harmonic Attack.

•The two Reyvateils will come in complete harmony while they sing together. This status is called "Synchrony", and this may activate a special joint Song Magic.



The two Harmonics will become one!

The waves will synchronize as the front line casts the Psychological Attack.

Battle System

Defend Phase

During the defend phase, all the front line can do is protect their partners from the enemies. The Reyvateils are very fragile, and they can be greatly damaged by an attack. You can block the attacks by pressing the buttons correlating to each partner.

*The damage inflicted will depend on the timing of pressing the button. The Burst Incline will increase if you can protect the rear line well.



Block Gauge (Top)

Block Gauge (Bottom)

Block Buttons

Top..... □ button
Bottom..... × button

To Block Attacks

You can block the attacks by following the cue given by the block gauge.

<To Block the Top Right Reyvateil>



The top right Reyvateil is going to be attacked! (The green line indicates the timing of the attack.)

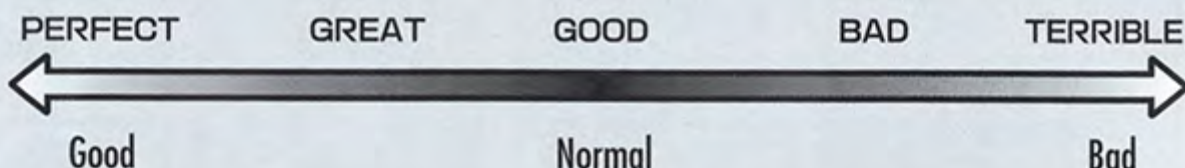


Press the □ button as the red line overlaps the green line!



The damage will be reduced, and the Burst Incline will increase if you succeed in blocking the attack.

Blocking Evaluation



Status Effect

There are times in battle when you receive a status abnormality from special attacks or items. Some effects remain even after the battle ends, so it is best to know all the effects.



<Virus>

Greatly decreases offensive power.



<Pain>

Increases the inflicted damage.



<Sick>

Decreases the healing ability.



<Seal>>

Will not be able to use any high level skills, and will remain at Level 1. An enemy will only use standard attacks.



<Stun>

When applied to an enemy, it will lose its ability to attack during its turn. When applied to an ally, the time of the attack phase will be shortened.



<Unconscious>

HP reaches 0, and will no longer be able to participate in the battle. This will recover after the battle ends.

Most of these effects will recover naturally after a certain number of turns in battle, but you can use a recovery item to immediately wipe away the effect. If you leave it alone, it can cause unexpected casualties, so try to recover as soon as you can.

Battle Result Screen

A Battle Result Screen will be displayed after winning a battle. You can also confirm obtained items here.

Each character's acquired experience points. (Level up at full gauge.)

Acquired Leaf (money).

Acquired items by enemy.

The highest Burst Incline during the battle.

The highest damage caused by Song Magic.

Block evaluation.



Total evaluation (rank).

Acquired SP/DP.

Switch screen with the Δ button.



Total Evaluation (rank)

The battles are evaluated depending on the inflicted damage, and the blocking rate. (Good) S - A - B - C - D - E (Bad)

*The evaluation will begin by a Reyvateil.

Acquired Items

The rate of acquiring the items will increase with the higher rank. Rare - Semi-Rare - Normal

Limited Warranty

NIS America, Inc. warrants to the purchaser of this product that the medium on which this program is recorded is free from defects for ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90 days warranty period, NIS America, Inc. will replace the game CD, at this option, free of charge.

This warranty will be void if the defect in this product has arisen from neglect, abuse or any attempt to use the product other than as specified in this manual.

Warranty Service

1. Finalize your registration for Ar tonelico®2 at www.NISAmerica.com.
2. Save the sales receipt and UPC code found on the game package.
3. If the game is covered under a store warranty, return the game to the store at which the game was purchased.
4. If the game is not covered by a store warranty, notify NIS America, Inc. by emailing support@nisamerica.com or call the customer service dept. at (714) 540-1122, between the hours of 10 a.m. to 5 p.m. Pacific Standard Time, Monday through Friday.

Technical Support

Please contact customer service by e-mail at
Support@NISAmerica.com
NIS America, Inc.
1221 E. Dyer Rd. Suite 210
Santa Ana, CA 92705
(714) 540-1122

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ ET CRISES D'ÉPILEPSIE

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME ÉLECTRONIQUE DE DIVERTISSEMENT PLAYSTATION[®]2.

Un très faible pourcentage de personnes peut être victime de crises d'épilepsie ou de pertes de vision (équivalant au phénomène du voile noir) lors d'une exposition à certains motifs lumineux ou clignotants. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans sur un écran de télévision ou en jouant à des jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie ou une perte momentanée de la vision chez ces individus. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie qui n'auraient pas été détectés au préalable même chez des personnes n'ayant jamais éprouvé de crises ou d'autres symptômes de l'épilepsie. Si vous ou l'un des membres de votre famille avez déjà souffert d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. **CESSEZ IMMÉDIATEMENT** le jeu si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé ou symptômes suivants :

- étourdissements
- troubles de la vision
- tics oculaires ou musculaires
- perte de conscience
- désorientation
- crise d'épilepsie
- tout mouvement involontaire ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER À CE JEU SEULEMENT SI VOTRE MÉDECIN VOUS L'AUTORISE.

Manipulation et utilisation des jeux vidéo afin de réduire les probabilités d'une crise d'épilepsie

- Utilisez dans une pièce bien éclairée et tenez-vous le plus loin possible de l'écran du téléviseur.
 - Évitez d'utiliser un téléviseur à grand écran. Jouez sur le plus petit écran disponible.
 - Évitez de jouer pendant de longues périodes sur votre console PlayStation 2.
- Faites une pause de 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Ne jouez pas à ce jeu lorsque vous êtes fatigué(e) ou lorsque vous avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si vous ressentez n'importe lequel des symptômes suivants : vertiges, nausée ou sensation comparable à celle du mal des transports; inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie de votre corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT À L'INTENTION DES PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Ne branchez pas la console PlayStation 2 à un téléviseur à projection sans avoir consulté le mode d'emploi au préalable, à moins qu'il ne s'agisse d'un téléviseur à écran ACL. Vous risquez d'endommager l'écran de votre téléviseur si vous ne suivez pas cette précaution.

MANIPULATION DU DISQUE DE FORMAT PLAYSTATION 2 :

- Ce disque ne peut être utilisé qu'avec les consoles PlayStation 2 identifiées par la désignation NTSC U/C.
- Évitez de le plier, de l'écraser ou de l'immerger dans un liquide.
- Ne pas l'exposer à la lumière directe du soleil et ne le laissez pas à proximité d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Reposez-vous à intervalles réguliers si vous jouez pendant plusieurs heures.
- Veillez à ce que le disque compact reste propre. Manipulez toujours le disque en le tenant par ses bords et rangez-le dans son coffret de protection lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux, non pelucheux et sec. Nettoyez toujours le disque en lignes droites à partir du centre vers l'extérieur. Ne jamais utiliser de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

SOMMAIRE

<i>Histoire</i>	26	<i>Commencer à jouer.....</i>	30
<i>Installation.....</i>	27	<i>Les Terrains.....</i>	32
<i>Les commandes.....</i>	28	<i>Écran du Menu.....</i>	38
<i>Les Personnages</i>	29	<i>Système de Combat...</i>	42

HISTOIRE

La “ Mer Mortelle ” recouvre la planète et son vaste ciel. Parmi les nuages, on peut trouver une tour. En haut de cette tour se trouve une terre habitée, plate et artificielle. C’est un monde bien petit qui fait face à une crise d’effondrement structurel. Les habitants rêvent d’une utopie légendaire, une terre splendide et fertile, créée par une Chanson dans le langage Hymnéen, la Metafalica. Ils essaient sans arrêt de chanter cette Chanson mais à chaque fois, la Déesse empêche leur réussite.

Le monde est sous le contrôle de la Déesse.

“ Les habitants n’ont plus de conviction.

Mais un jour, un nouveau parti politique, La Grande Cloche, leur redonne espoir.

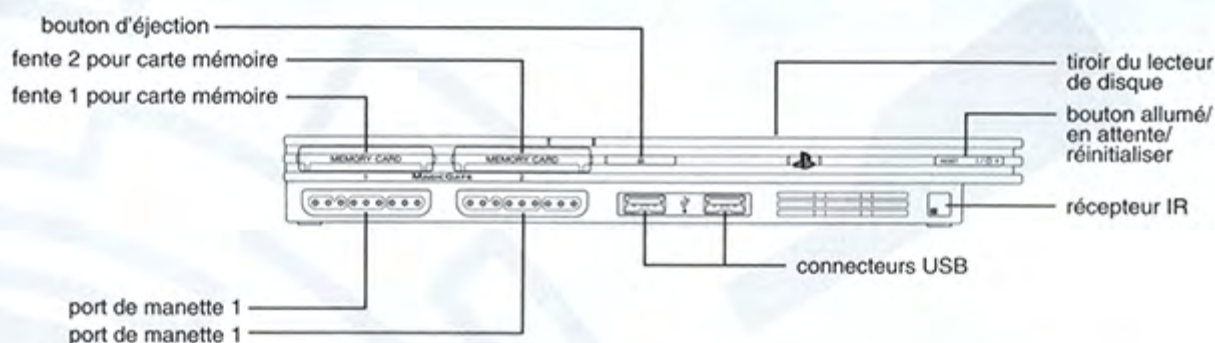
Le Chancelier Alfman, le chef de ce nouveau parti, monte les habitants contre la Déesse et lui déclare la guerre. Il leur promet qu’ils créeront cette utopie Metafalica de leur propre sueur.”

La Déesse ou les humains.

Qui sera le prochain maître du monde?

Est-ce que les humains pourront créer leur rêve d’un paradis, l’utopie verte Metafalica?

Installation



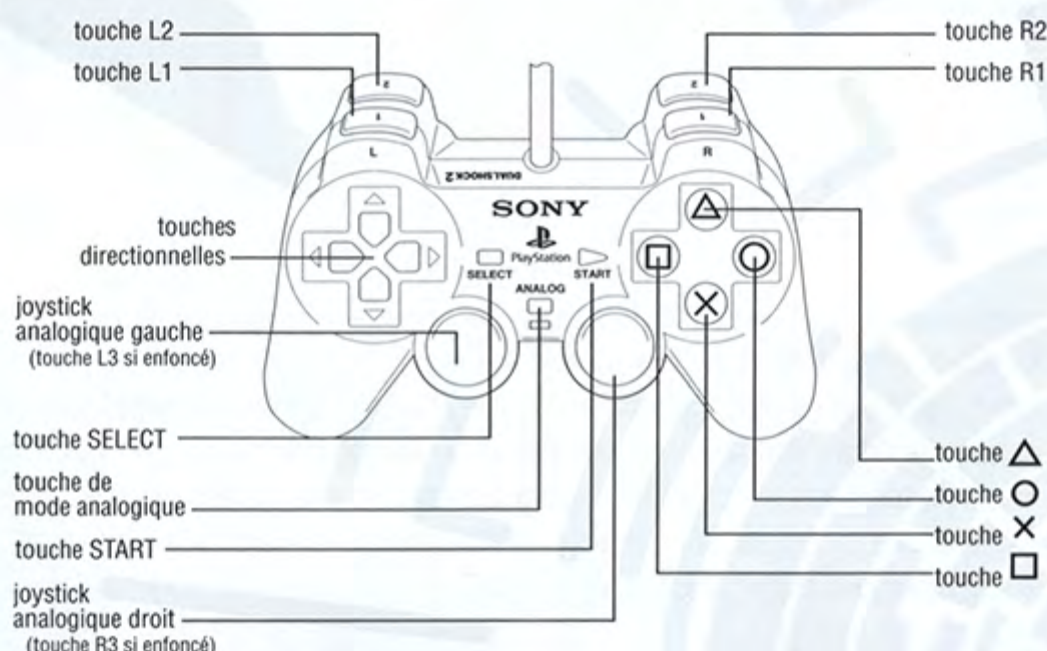
Installez votre système électronique de loisir PlayStation®2 selon les directives du mode d'emploi fourni avec votre console. Assurez-vous que le système soit sous tension (le voyant allumé/en attente/réinitialiser est vert). Appuyez sur le bouton du verrou d'éjection pour ouvrir le couvercle du lecteur de disque. Insérez le disque (Ar Tonelico®2 : Melody of metafalica) dans le tiroir du lecteur, l'étiquette vers le haut et fermez le tiroir du disque. Branchez les manettes et les autres périphériques tel qu'indiqué. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel.

Carte mémoire (8 Mo) (pour PlayStation®2)

Carte mémoire (8 Mo) (pour PlayStation carte mémoire (8 Mo) (pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour carte mémoire de votre système PlayStation®2. Vous pouvez charger les données de parties sauvegardées à partir de la même carte mémoire ou de toute carte mémoire (8 Mo) (pour PlayStation®2) contenant les données de parties préalablement sauvegardées.

Les commandes

DUALSHOCK®2 Manette Analogique (DUAL SHOCK 2)



Les contrôles de base

Touches directionnelles/joystick analogique gauche....Contrôler le personnage principal/Sélectionner

Touche $\times$ Confirmer/Continuer

Touche $\bigcirc$ Annuler/Revenir en arrière

* Les contrôles vont changer en fonction de la situation.

Référez-vous aux guides pour apprendre les autres contrôles.

* Ce jeu est compatible avec la fonction de vibration de la manette analogique. Il est possible d'activer ou de désactiver cette fonction dans "System".

* Le voyant rouge de l'affichage ACL sera toujours allumé (rouge).

* N'utilisez que le port de manette N°1.

* Pour la manette analogique (DUALSHOCK 2).

Les personnages

CROIX BARTEL

C'est le personnage principal de ce jeu. C'est un soldat amateur de la Grande Cloche, le gouvernement qui domine le monde. Il a perdu ses parents enfant et a été élevé par la mère de Luca. En grandissant, il a développé une grande admiration pour les idéaux de Metafalica et a rejoint les Chevaliers de la Grande Cloche. Au début, il faisait confiance en l'armée mais il a dû faire face à la réalité et a perdu espoir en la Grande Cloche et le monde entier. Son seul bonheur dans la vie est Cocona qui habite avec lui, comme une grande sœur.



LUCA TRULYWORTH

Elle est toujours de bonne humeur et amicale. Son ami d'enfance est le personnage principal, Croix, avec qui elle a vécu jusqu'à ce qu'elle parte à Pastalia. Aujourd'hui, c'est la petite amie de Croix et tout le monde pense qu'ils forment un beau couple. Elle travaille à Rakshek en tant que Thérapeute de Plongeon avec ses pouvoirs de Reyvateil. Même si les gens n'ont pas d'estime pour le métier qu'elle fait, elle en est fière. Elle aime guérir les blessures mentales des gens. Elle est populaire parmi ses clients grâce à son caractère agréable.



CLOCHE LEYTHAL PASTALIA

On dit qu'elle est "la Vie la plus Précieuse" dans le monde de Metafalss. C'est la représentante de la Grande Cloche. C'est aussi une Reyvateil. C'est la 33ème Servante Sacrée et c'est une idole charismatique et une superstar parmi les supporters de la Grande Cloche. De toutes les histoires des Servantes Sacrées de Metafalss, la sienne est la plus connue. "Ses discours sont très vivants et elle envoûte les gens avec sa façon de parler. Vu que les humains vivent une phase plutôt lente dans leur histoire, son énergie est réellement appréciée. Mais, elle a été élevée dans le Palais et n'est jamais sortie. Elle est donc quelque peu ignorante et socialement maladroite, ce qui lui fait passer pour être pompeuse et parfois intimidante."





Commencer à jouer



Allumez la Playstation®2 et introduisez le disque.

Après l'introduction, appuyez sur la touche START quand vous êtes sur l'écran titre.

Vous pouvez passer l'introduction en appuyant sur la touche START.



New Game (Nouvelle partie)

Pour commencer une nouvelle partie.



Load Game (Charger une partie)



Pour charger des données préalablement sauvegardées et continuer le jeu où vous l'avez laissé.

Une liste des données sauvegardées va s'afficher. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner et appuyez sur la touche X pour confirmer.

* Si vous n'avez pas inséré de Carte Mémoire (8MB) (pour Playstation®2) dans la console, aucune liste ne s'affichera.

Dolby Digital & Dolby Pro Logic II

Ce jeu est proposé en Dolby Digital et Dolby Prologic II.

Nous vous conseillons de sélectionner Dolby Digital 5.1 ch dans les paramètres du son si vous possédez un équipement audio compatible avec le Dolby Digital/Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic. Les sons seront amplifiés et plus dynamiques.

• Dolby Pro Logic II

Les voix dans ce jeu sont compatibles avec le Dolby Pro Logic II.

Branchez votre Playstation®2 à votre équipement audio et activez le réglage pour "Dolby Pro Logic II".

• Dolby Digital 5.1 ch

Certaines parties du jeu, comme par exemple les animations, sont compatibles avec le Dolby Digital 5.1 ch.

Si votre équipement audio est compatible avec le "Dolby Digital" il devrait automatiquement détecter Dolby Digital pendant les scènes d'animation et Dolby Pro Logic II quand les personnages parlent.

Avertissement!

Si vous avez sélectionné "Dolby Digital 5.1 ch", vous devez raccorder votre console à un équipement audio possédant le format Dolby Digital via un câble numérique optique. Le paramètre DIGITAL OUT (OPTICAL) devrait être "activé" sur la console Playstation®2 quand vous utilisez un câble numérique optique.

Votre audio va automatiquement détecter le Dolby Digital pendant les animations et le Dolby Pro Logic II pendant le jeu. Sinon, reportez-vous aux instructions de votre équipement audio.

Le système audio avec le  n'est pas le même que les systèmes compatibles avec le Dolby Digital.

Sachez que vous trouverez toujours un  si le système est compatible avec le format Dolby Digital.

Le système



Difficulté

Vous pouvez changer la difficulté des niveaux des combats.

En fonction de vos goûts, choisissez EASY (facile) ou NORMAL.

Vous pouvez changer l'environnement du jeu.

* Vous pouvez effectuer ces changements pendant le jeu en cliquant sur "System" sur l'écran titre.

Vitesse du texte

Changement de la vitesse du texte affiché dans la fenêtre à cet effet.

Vibration

Activation ON ou OFF de la fonction vibration.

Voix

Activation ON ou OFF des voix pendant les aventures.

BGM

Contrôle du volume BGM.

Effets sonores

Contrôle du volume des effets sonores.

Animations

Contrôle du volume des animations.

Son

Sélection entre Stéréo, Dolby Prologic II, ou Dolby Digital 5.1ch..

Configurez ces paramètres en fonction de votre équipement audio.



Terrain

Exploration de la Carte Terrain

Quand vous entrez dans une ville ou une forêt, l'écran va se transformer en carte terrain. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour déplacer le personnage principal. Vous pouvez parler aux gens pour récupérer des informations ou faire les courses dans les différents magasins. Vous rencontrerez des ennemis en passant d'une ville à une autre.



Cercle de Camp

Barre des Rencontres

Les contrôles de l'écran de la carte terrain

Touches directionnelles et joystick analogique gauche..... Déplacer le personnage principal
Touche X..... Parler/Examiner
Touche Δ..... Afficher l'écran du menu
Touche START..... Afficher une carte simple
Touche SELECT..... Afficher le système Lakra
(Vous pourrez l'utiliser en progressant dans le jeu.)

Parler/Examiner

En ville, faites face à quelqu'un et appuyez sur la touche X pour lui parler. Vous pouvez examiner les coffres à trésors et autres objets trouvés sur le terrain en appuyant sur la touche X.



Marcher/Courir

Inclinez le joystick analogique gauche pour marcher. Utilisez les touches directionnelles ou inclinez plus loin le joystick analogique gauche pour courir.



Barre des Rencontres

Sur les terrains, comme par exemple un donjon, là où les ennemis apparaissent, vous pourrez visualiser la probabilité de rencontrer un ennemi.

La barre va passer du bleu au rouge quand vous vous promenez; rouge signifie une grande chance de rencontrer un ennemi. Il y a un nombre fixe d'ennemis qui apparaissent sur chaque carte terrain. La barre va diminuer quand vous battez un ennemi et quand elle sera vide, vous ne rencontrerez plus aucun ennemi.

* La barre des rencontres va se recomposer quand vous quittez la carte terrain et le nombre d'ennemis redeviendra le nombre par défaut.



Et plus...



Assurez-vous de ramasser tous les Sujets de Conversation que vous trouvez.



Ils s'ajouteront aux Sujets de Conversation avec les Revvateis. Vous entendrez souvent les conversations dans des bulles bleues. Avant de partir, essayez d'entendre ce qu'elles ont à dire.



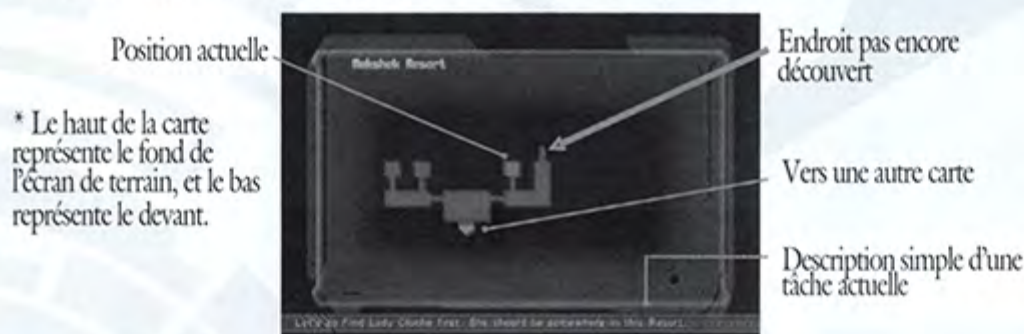
Vous pouvez examiner les objets avec un "!" en vous mettant à côté et en appuyant sur la touche X.

Exploration de la Carte Terrain 2

Carte Simple

Appuyez sur la touche START sur l'écran de terrain pour afficher une carte simple de la position actuelle. La carte sera vide au début mais va se remplir automatiquement quand vous progresserez sur le terrain.

* Il y a quelques exceptions quand la carte simple ne va pas s'afficher.



Cercle de Camp

Les cercles sur les cartes terrains s'appellent les Cercles de Camp.

Vous pouvez enregistrer les détails de vos aventures, confirmer votre mission actuelle, guérir votre HP et bien plus.

Avancez vers le cercle jusqu'à ce que le "!" apparaisse puis appuyez sur la touche X pour afficher le menu.

Repos

Récupérez du HP et du MP pour l'équipe. Vous pourrez aussi y avoir des Conversations avec les Reyvateils.

Dualstall

Vous pouvez faire un Dualstall au Cercle de Camp. (Quand vous avancerez dans le jeu, cette option deviendra disponible).

Objectif actuel

Les personnages vont parler de l'objectif actuel.

Sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder vos progrès ici.

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner des données à sauvegarder et appuyez sur la touche X pour confirmer.

Chargement

Vous pouvez télécharger des données préalablement sauvegardées.

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner des données à charger et appuyez sur la touche X pour confirmer.



Système Lakra



I.P.D.D.S. (Radar)

C'est un système qui permet de chercher et de protéger les I.P.D. infectés.

Le radar va réagir à un I.P.D. infecté sur le terrain. Regardez le coin de l'écran en haut à droite où est affiché le I.P.D.D.S. (I.P.D. Système de Détection) pour trouver les emplacements des I.P.D. puis gagner le combat contre eux pour finir le processus de protection. Avec ce dispositif vous pouvez aussi chercher d'autres informations sur les I.P.D.

* Vous pourrez utiliser le Système Lakra quand vous aurez progressé dans le jeu.

I.P.D.D.S. (Radar)

Les I.P.D.D.S. (Radar) vont réagir avec 3 couleurs différentes quand ils trouvent un I.P.D. dans le coin.

Vert: ATTENTION



Un I.P.D. est quelque part dans le coin. Mais sur une carte loin du radar.

Orange: DANGER



Un I.P.D. est sur une carte proche.

Rouge: URGENCE



Un I.P.D. est sur une des cartes voisines.

Information sur les I.P.D.

Vous pouvez voir les informations sur les I.P.D. en appuyant sur la touche SELECT sur l'écran terrain.

- Info sur la région.....Affiche le nombre de I.P.D. dans la région alentour.
- Info complètes.....Confirme quelques endroits où les I.P.D. apparaissent.

Qu'est-ce que le Système Replakia?

Replakia est un système qui va annihiler les ennemis avec une force surprenante. La force est faite de plusieurs Chansons réunies par les Reyvateils I.P.D. protégées. Comment pouvons-nous recevoir le support des Reyvateils I.P.D.?



Plus il y aura de monde, plus la puissance de Replakia sera forte!



Protégez les Reyvateils I.P.D. Elles ont toutes une personnalité unique alors gagnez leur respect et supportez-les!

Exploration de la Carte Terrain 3

Inn (hôtel) <Conversation / Sujet de Conversation>

Un hôtel est comme un Cercle de Camp. Vous pouvez récupérer votre santé physique, faire un Dualstall et sauvegarder ou télécharger des données.



Repos

Pour récupérer du HP et du MP pour l'équipe. Vous pourrez aussi avoir des Conversations avec les Reyvateils ici.

Dualstall

Vous pouvez faire un Dualstall au Cercle de Camp. (Quand vous avancerez dans le jeu, cette option deviendra disponible).

Objectif actuel

Les personnages vont parler de l'objectif actuel.

Sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder vos progrès ici.

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner des données à sauvegarder et appuyez sur la touche X pour confirmer.

Chargement

Vous pouvez télécharger des données préalablement sauvegardées. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner des données à charger et appuyez sur la touche X pour confirmer.



Dualstall

Dualstall est une procédure par laquelle les héroïnes du jeu se baignent ensemble avec des Cristaux Dualithnode. Elles peuvent alors se réchauffer et gagner en force.

Cette procédure est possible dans les hôtels ou les Cercles de Camp.

* Les niveaux des héroïnes ne peuvent être augmentés qu'en utilisant des Dualstalls.

Procédure Dualstall



• **Sélection des Cristaux**
Sélectionnez les Cristaux Dualithnode que vous voulez utiliser puis confirmez. Utilisez les touches directionnelles pour fixer la direction de la baignoire puis confirmez.

* Vous pouvez utiliser au maximum 3 cristaux par héroïne. "Après avoir choisi les cristaux, continuez avec "Next Phase" (prochaine étape)."



• **Les Sels de Bain**
Sélectionnez et confirmez les sels que vous voulez ajouter à l'eau du bain. Tout le monde va commencer à se laver quand vous sélectionnez "Next Phase" (prochaine étape).



• **Positionnement**
Choisissez une position de départ pour l'héroïne dans la baignoire avec les touches directionnelles. Quand cette position est confirmée, continuez avec la position des héroïnes restantes.



• **Le Bain...**
Les images des héroïnes vont être affichées pendant qu'elles se baignent. Si vous remplissez certaines conditions pendant un temps limité, vous verrez apparaître un "!". Appuyez sur la touche X quand le "!" est sur l'écran pour voir ce qu'il se passe.



• **Les Jouets pour le Bain**
Si vous en avez, vous pouvez jeter dans le bain des petits objets. (Les jouets vont permettre de commencer des conversations entre les héroïnes)
Sélectionnez et confirmez les objets, puis sélectionnez et confirmez la position des objets.



• **Les résultats**
Le résultat pour le Dualstall va être affiché.

Exploration de la Carte Terrain 4

Magasin de Plongée

Vous pouvez effectuer un "Dive" (Plongeon) pour arriver à un esprit cosmique d'une Reyvateil dans les magasins de plongée (Dive Shop) dans les villes. En explorant leur esprit cosmique et en créant un lien plus fort avec elles, vous pourrez les aider à inventer une nouvelle Chanson Magique.

Plonger et Marcher dans une Cosmosphère



Commencez le processus en choisissant et confirmant une des héroïnes dans laquelle vous allez plonger.
(Un plongeon n'est pas gratuit. Plus le niveau est profond, plus c'est cher.)

Après avoir réussi votre plongeon vous rentrerez dans une Cosmosphère.

Une Cosmosphère est un monde dans l'esprit d'une Reyvateil.

Vous l'aideriez à résoudre ses problèmes intérieurs quand vous explorerez son monde. Vous prendrez différentes décisions pour la débarrasser de ses ennuis.

Pendant cette procédure, vous pourrez créer une nouvelle Chanson Magique.

Niveau de Cosmosphère

Position actuelle

Information sur la position



DP actuels (Points de Plongeon)

Ce symbole représente une forte chance que quelque chose d'important se passe.

Vous pouvez enlever des points de votre position actuelle. Déplacez les touches directionnelles pour déplacer les points.

Les contrôles dans la Cosmosphère

Touches directionnelles.....Déplacer le personnage principal

Touche X.....Entrer un Point

Touche O.....Quitter la Cosmosphère

• Vous avez besoin de DP pour entrer un Point. Pendant vos aventures dans la Cosmosphère vous serez mis dans un endroit où il faudra utiliser vos DP pour survivre.

Vous pouvez récupérer des DP dans des combats alors combattez quotidiennement pour récolter des DP.

• Le temps ne s'écoule pas dans la Cosmosphère. Vous pouvez plonger pour recommencer du même endroit autant de fois que vous le voulez, même si vous devez interrompre un plongeon parce que vous n'avez plus de DP ou que vous avez mal répondu à une question importante.

À chaque niveau, un Paradigm Shift (modification du mode des pensées) se déroulera quand un de ses problèmes sera réglé. Vous pourrez officiellement terminer ce niveau en entrant dans le Paradigm Shift pour avancer au prochain niveau.

Diagramme de Cosmosphère

Les niveaux d'une Cosmosphère représentent l'esprit d'une Reyvateil.
Plus vous vous enfoncez dans une Cosmosphère, plus vous vous approchez de sa vraie nature.

Superficielle

Profondeur d'esprit

Vraie

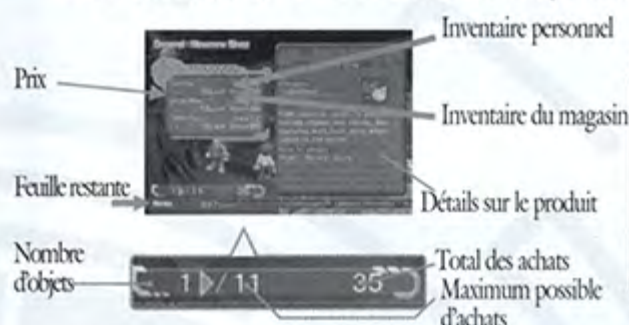


Les magasins

Il y a plusieurs magasins, comme par exemple le Magasin d'Armes et l'Épicerie. Vous pouvez faire des achats en parlant au vendeur.

Les achats

Sélectionnez un objet dans la liste des produits puis confirmez pour finaliser l'achat.

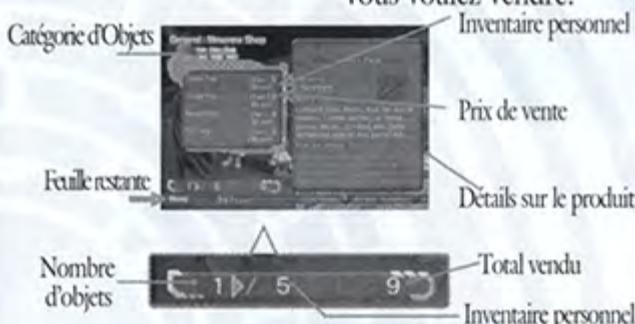


Les contrôles des achats

Touches directionnelles haut ou bas..... Sélectionner
Touches directionnelles gauche ou droite..... Changer la quantité d'un objet
Touche X..... Confirmer
Touche O..... Annuler
Touche Δ..... Changer les détails de l'affichage

La vente

Sélectionnez et confirmez les objets que vous voulez vendre. Spécifiez la quantité que vous voulez vendre.



Les contrôles de la vente

Touches directionnelles haut ou bas..... Sélectionner
Touches directionnelles gauche ou droite..... Changer la catégorie des objets / Changer la quantité à vendre
Touche X Confirmer
Touche O Annuler
Touche Δ..... Changer les détails de l'affichage

Synthèse

Synthèse

En effectuant une synthèse vous pouvez créer un genre d'armes totalement nouveau en combinant des objets différents. Vous pouvez le faire dans plusieurs établissements en ville.

1. Sélectionnez une fiche de recette et une assistante.
Pour faire une synthèse, il faut une fiche de recette et des ingrédients.
En fonction de l'établissement vous pourrez choisir une des héroïnes comme assistante.
Sélectionnez une fiche de recette et une des héroïnes que vous aimez puis confirmez en appuyant sur la touche X.

Sélectionnez une assistante en utilisant les touches directionnelles gauche ou droite.



Utilisez les touches directionnelles bas et haut pour sélectionner une fiche de recette.

2. Confirmez les ingrédients et le nombre d'objets à créer.

Quand vous avez tous les ingrédients pour votre recette, la quantité nécessaire et votre inventaire personnel pour ces ingrédients seront affichés. Décidez de la quantité que vous voulez créer pour l'objet et appuyez sur la touche X pour confirmer.
* Si vous remplacez un ingrédient, vous devez tout d'abord choisir votre nouvel ingrédient puis la quantité d'objet que vous voulez créer.

Ingrédients et quantités exigés
Maximum de quantité à créer



Utilisez les touches directionnelles droite ou gauche pour changer le nombre d'objets à créer.

3. Synthèse
Ce procédé va être effectué par 3 personnes dont le propriétaire du magasin.



4. Résultat!
En fonction de l'héroïne assistante, vous pourrez créer un objet complètement différent à partir de la même recette.
* Les objets que vous créez seront différents d'un magasin à l'autre.
* Les objets créés avec succès seront bientôt disponibles à la vente dans le magasin.



Écran du Menu

Vous pouvez utiliser tout objets, armes équipées et armures et accéder à plusieurs options à partir de l'écran du menu.

Vous pouvez également accéder à cette page à n'importe quel moment en appuyant sur la touche Δ.

Menu Principal

Tout d'abord le Menu Principal va être affiché.

Utilisez les touches directionnelles pour votre sélection et confirmez pour accéder à l'écran.

Contrôles spécifiques pour le menu:

Voir pgs 39-41 pour une explication sur chaque contrôle.

DP/SP/Niveau de Synchro:
Voir ci-dessous

Feuille restante



Fenêtre du personnage:
Voir ci-dessous

Durée totale jouée

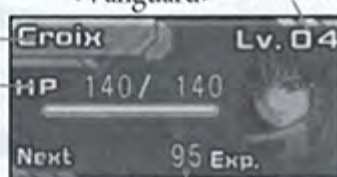
Fenêtre du personnage

Affichage des informations de base sur les personnages.

<Vanguard> Niveau actuel

Nom du personnage

Niveau de santé
(HP actuel/Max de HP)

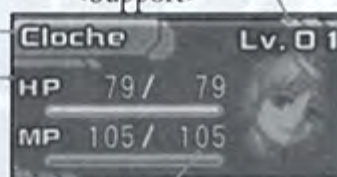


Expérience nécessaire pour augmenter de niveau.

<Support> Niveau actuel

Nom du personnage

Niveau de santé
(HP actuel/Max de HP)



Expérience nécessaire pour augmenter de niveau.

DP/SP/Niveau de Synchro

DP et SP sont des Points de Plongeon et des Points de Sphère gagnés par les héroïnes. Sélectionnez et confirmez cette option pour ouvrir l'écran du Niveau de Synchro (voir pgs 41).

* Plus vous avancerez dans le jeu, plus vous aurez accès à du SP.



Contrôles de l'écran du menu

- Touches directionnelles haut ou bas..... Sélectionner un contenu
- Touches directionnelles gauche ou droite... Sélectionner une catégorie
- Touche X..... Confirmer le contenu
- Touche O..... Annuler/Retourner un écran en arrière
- Touche Δ..... Tourner les pages d'un contenu spécifique

Terminologie: Nous allons expliquer quelques termes importants de l'écran d'état.

- HP..... C'est le niveau de santé d'un personnage. Le personnage ne pourra plus se battre si le HP atteint 0.
- MP..... C'est la force mentale d'une Reyvateil. Elle ne pourra plus chanter si le MP atteint 0.
- Exp..... C'est l'expérience gagnée. Un personnage va devenir plus "mature" et augmenter de niveau quand Exp atteint un certain niveau.
- "Variation d'Explosion"..... Le graphisme va montrer le taux d'augmentation dans l'Explosion d'une Chanson Magique.
- Les Harmoniques..... Cela indique le taux d'augmentation des Harmoniques pendant les combats. Une plus grande vague signifie un taux plus élevé.
- % De Md-Resist..... Plus sa valeur est élevée, moins de MP sera consommé en chantant une Chanson Magique.
- % de Transfert..... Le taux de remplacement de la jauge Explosion pendant une transformation de la Magic Bleue en Magic Rouge.
- Inclinaison évolutive..... C'est un impératif important pour augmenter le niveau d'une Chanson Magique.
- Explosion REC..... Augmentez le Degré d'Explosion de la Chanson Magique au dessus de cette valeur pour rendre l'augmentation de niveau de la Chanson Magique plus facile.
- Explosion Max..... C'est le record de la plus grande valeur du Degré d'Explosion pendant un combat.
- Dégâts Max..... C'est le record du dégât le plus important infligé aux ennemis pendant un combat.

Ordre: Objet

La liste des différents genres d'objets et fiches de recettes que vous possédez actuellement.



INGRÉDIENTS

Pour voir une liste des ingrédients que vous possédez maintenant ou bientôt.

UTILISATION

Pour voir et utiliser les objets de cette liste sur vos alliés et vos ennemis.

EQUIPEMENT

Pour voir une liste des équipements que vous possédez actuellement.

OBJETS CLÉ

Pour voir une liste des objets que vous avez récupérés lors des missions.

DNode

Pour voir une liste des Cristaux Dualithnode que vous possédez actuellement.

* Les objets que vous avez possédés mais qui ne sont plus en votre possession comptent comme zéro.

Comment utiliser les objets

Sélectionnez et confirmez l'objet en utilisant les touches directionnelles haut ou bas. Puis sélectionnez et confirmez le personnage sur lequel vous voulez utiliser l'objet.



Ordre: Chanson Magique

La liste des Chansons Magiques que vous pouvez utiliser à n'importe quel moment et les détails sur chacune d'elle. (Cette liste s'affichera quand une Reyvateil fera partie de l'équipe.)

< Sélection d'Arbre des Chansons Magiques >



Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner et confirmer une Reyvateil et un Arbre des Chansons Magiques.

< Affichage de l'Arbre des Chansons Magiques >



Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner et confirmez une Chanson Magique de l'Arbre des Chansons Magiques.

< Détails de Chanson Magique >



Pour voir les données détaillées de chaque Chanson Magique.

Ordre: Équipement

Vous pouvez changer l'équipement des personnages.

Entrez dans "Change Equipment Screen" (l'écran de changement d'équipement) en sélectionnant et confirmant le personnage sur qui vous voulez effectuer le changement.

< Écran de Changement d'Équipement >



Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner et confirmer la catégorie que vous voulez changer.

< Pour les personnages Vanguard >



Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner et confirmer l'équipement que vous voulez changer.

< Pour les Reyvateils >



À la place d'équipement (elles n'en portent pas) vous pouvez changer leurs costumes.

Écran du Menu

Ordre: Formation

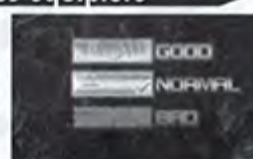
Vous pouvez changer la formation des combats pour vos personnages.
(Cette option sera disponible quand une Reyvateil fera partie de l'équipe.)



Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un personnage puis sélectionnez un personnage qui va remplacer le personnage sélectionné plus tôt. Si vous avez plus de 2 personnages sur la première ou la dernière rangée, vous pouvez choisir quels personnages participeront au combat.

Compabilité des équipiers

La couleur de la jauge indique la compabilité des personnages entre eux. Plus ils sont compatibles, plus les résultats seront impressionnants pendant le combat.



Bien
Normal
Nul

Ordre: Statut

Vous pouvez voir le statut de chaque membre de l'équipe. Sélectionnez un personnage pour entrer dans l'écran du Statut. (La touche Δ va vous faire passer par plusieurs informations.)

<Vanguard>



Les informations sur le statut et l'équipement vont s'afficher.



Les informations sur un personnage vont s'afficher.

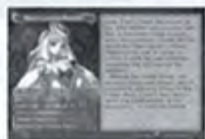


Les informations détaillées sur les compétences d'un personnage vont s'afficher. Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour voir chaque compétence.

<Reyvateils> (L'ordre des contenus et de l'histoire vont correspondre.)



Les informations sur le statut et l'équipement vont s'afficher.



Les informations sur un personnage vont s'afficher.



La liste des Cristaux Dualithnode utilisés lors de Dualstalls précédents va s'afficher.



Le statut des progrès sur les Sujets de Conversations et sa Cosmosphère va s'afficher.

Ordre: Référence

Vous pouvez voir toutes les informations obtenues pendant votre aventure.



Combats

Records des combats des Reyvateils.

Objets

Les informations sur tous les objets et équipements récupérés jusqu'à maintenant.

Chanson Magique

Les informations sur toutes les Chansons Magiques que vous avez apprises jusqu'à maintenant.

Les gens

Les informations sur tous les personnages que vous avez rencontrés jusqu'à maintenant.

I.P.D.

La liste de tous les I.P.D. que vous avez sauvés jusqu'à maintenant.

Monstres

Les informations sur tous les monstres que vous avez rencontrés jusqu'à maintenant.

Ordre: Aide

Vous pouvez voir tous les conseils et les guides de ce jeu.
Revenez souvent pour vérifier les nouveaux contenus ajoutés tout au long du jeu.



Vous trouverez une liste de guides sur la façon de jouer à ce jeu dans "Tutorials". Vous trouverez des informations sur le monde de ce jeu dans "World Setting Terminology".

Ordre: Paramètres

Vous pouvez changer les paramètres de l'environnement de votre jeu.
* Le contenu est le même que celui introduit page 31; dans [System], dans le menu de l'écran titre.



Difficulté des combats

Vous pouvez changer les niveaux de difficultés des combats. Si vous trouvez que les combats sont trop difficiles ou si vous voulez vous concentrer seulement sur l'histoire, allez sur l'écran des Paramètres (Settings) et remplacez "NORMAL" par "EASY" dans [Difficulty].

Niveau de Synchronisation

Dans le menu principal sélectionnez "DP/SP/Synchro Level" pour voir le Niveau de Synchronisation et les Sujets des Héroïnes pour chaque Reyvateil. (Disponible après le premier Dualstall.)



Quand le Niveau de Synchronisation des Reyvateils augmente, la chance que la Synchronisation se passe pendant le combat va s'élever.
Le Niveau de Synchronisation va augmenter après chaque mission de Sujet d'Héroïne.





Systeme de combats



La scène va passer à l'écran de combat quand vous rencontrez un ennemi sur la carte terrain. Apprenez les règles et utilisez l'écran de combat pour progresser pendant les combats.



Écran de Combat

Statut: les niveaux de HP et le statut de changement des alliés qui participent aux combats.

Ennemi

Niveau d'action (devant): Niveau d'action du front dans les premiers rangs.

Niveau d'action (derrière): Niveau d'action du front dans les derniers rangs.



Jauge Explosion: Degré d'Explosion de la Chanson Magique. 1 barre signifie 100%.

Jauge de Temps de Phase: Temps restant de la Phase d'Attaque.

Indicateur d'émotions: Une demande actuelle d'une Reyvateil.

Jauge Harmonie: Elle indique la force du lien entre deux Reyvateils.

Contrôles sur l'écran de combats

- Touches directionnelles et joystick analogique gauche Sélectionner les actions pour le front au premier rang.
(Appuyez sur les touches X et □ pour confirmer tout en choisissant les directions.)
Touche ○ Afficher l'écran de sélection de Chanson Magique/Activer la Chanson Magique tout en chantant la Magie Rouge.
Touche △ Afficher les ordres de combats pendant une Phase d'Attaque.
Touche □ Sélectionner une action pour l'allié en haut à gauche pendant la Phase d'Attaque.
Touche X Sélectionner une action pour l'allié en bas à gauche pendant la Phase d'Attaque.
Touche START Pauser

Ordres de Combats

Affichez les ordres de combats pendant la Phase d'Attaque en appuyant sur la touche △. Donnez un ordre à chaque personnage.

Les ordres pour le premier rang

Sélectionnez un personnage



Liste des ordres

Description de compétences.....

Détails sur les compétences

Objet.....

Utilisez un objet que vous possédez actuellement
Sélectionnez/confirmez un objet et un personnage qui va utiliser cet objet.

Évasion.....

Échappez-vous!
* Cet ordre ne marche pas pour toutes les situations.

Ordres pour le dernier rang



Le personnage et son HP

Attribuer une cible.....

Attribuez une cible à attaquer.
Les options seront différentes à chaque fois.
Si vous sélectionnez l'option "Attaque Intensive" l'écran des ordres réapparaîtra pour que vous choisissiez une cible.
(Les deux premiers rangs alliés vont attaquer la cible choisie.)

Évasion.....

Échappez-vous!
* Cet ordre ne marche pas pour toutes les situations.

Écran de Combat

Le combat se terminera quand tous les ennemis seront vaincus ou quand le HP de tous les alliés participants atteindra 0.

Victoire



Vous gagnerez quand vous aurez battu tous les ennemis que vous rencontrez.

Vous récupérerez des points d'expérience, de l'argent (Feuille) et/ou des objets.

* Les personnages avec un HP à 0 à la fin d'un combat recevront la moitié des points d'expérience.

Les informations sur les points et les objets reçus seront affichées sur l'écran des résultats du combat.

* Le contenu du combat va déterminer les rangs et va modifier le DP et les objets à recevoir.

Fin du jeu



Vous aurez perdu quand le HP de tous les alliés participants atteindra 0.

Phase d'Attaque et Phase de Défense

Le combat va évoluer en alternant la Phase d'Attaque et la Phase de Défense.

Les alliés vont attaquer pendant la Phase d'Attaque et les ennemis vont attaquer pendant la Phase de Défense.

Analysez intelligemment la situation et battez-vous efficacement!

(Le temps va s'arrêter quand l'écran du menu est ouvert.)

Le premier rang va attaquer les ennemis tout en protégeant ses équipiers.

Les Reyvateils au fond vont chanter leur Chanson Magique et attaquer avec la force de leur Chanson.

«Phase d'Attaque»



Le premier rang va continuer à attaquer tout en suivant les demandes du dernier rang.

Le dernier rang va chanter des Chansons Magiques pour augmenter la force.

N'oubliez pas également de supporter les alliés avec des Chansons Magiques.

«Phase de Défense»



C'est le travail du premier rang de protéger leurs équipiers contre les attaques.

Essayez de bloquer toutes les attaques des ennemis.



Système de combats



Phase d'Attaque

Le premier rang peut attaquer les ennemis pendant que le dernier rang chante des Chansons Magiques pour supporter les alliés. Vous pouvez aussi utiliser le Menu de Combats pour donner des ordres à chaque personnage.



Attaque du premier rang

Le premier rang peut lancer 1 des 3 genres d'attaques ou assurer la protection des équipiers.



Les touches d'action

- Le front (les rangs de derrière).....Touche □
- Le front (les rangs de devant).....Touche ×

3 genres d'attaques et de protection

Choisissez d'utiliser 1 des 3 genres d'attaques ou d'assurer la protection. Pour cela, appuyez sur la touche d'action qui correspond aux personnages du front de devant tout en utilisant les touches directionnelles pour déterminer quelle action prendre.

Attaque Standard <Harmoniques> [Haut] + Touche d'action **Attaque Orthodoxe**

Attaque de Compétence <Burstech> [Gauche] + Touche d'Action **Attaque Intrépide**

Attaque de Maître <Psychologique> [Bas] + Touche d'Action **Attaque Insoutenable**

Attention à l'équipier <Protection> [Droite] + Touche d'Action **Récupère le MP de l'équipier**

* Ici, la décision va influencer l'équipier de la Reyvateil.
Veuillez lire "Emotion Indicator" (pge 46) pour plus de détails.

Niveau d'Action et de Compétences

La jauge du front va se remplir quand les demandes seront exaucées. Quand la jauge est pleine, vous pourrez utiliser une compétence puissante.



Jauge de Compétence

Niveau d'Action

- Les compétences seront différentes en fonction des impératifs remplis.
<Le "Infiniti Thrust" de Croix>



Remplissez l'Indicateur d'Emotions un certain nombre de fois et ...

... délivrez le Coup Infiniti!

Attaque des rangs de derrière

Les deux Reyvateils dans les rangs au fond vont chanter ensemble.
(Une Reyvateil peut chanter toute seule mais à deux, c'est plus rapide.)
Elles ne peuvent chanter que pendant le combat mais l'effet est époustouflant.

Comment chanter une Chanson Magique

Appuyez sur la touche O pour afficher une liste des Chansons Magiques. Sélectionnez celle à chanter et activez-la.
(Une liste des Chansons Magiques sera également affichée au début du combat.)

- * Si vous ne donnez pas d'ordre, les Reyvateils ne chanteront pas du tout.
- * S'il y a deux Reyvateils participant au combat, elles chanteront ensemble.

<Le déroulement>



Sélectionnez et confirmez une Chanson Magique de la liste.

Jauge de Chanson-Re:

La Chanson ne peut pas être utilisée si la jauge n'est pas affichée.

Quand la Chanson est utilisée une fois, la jauge atteindra 0.

Et elle se remplira avec le temps.



Commencez à chanter!



Le Degré d'Explosion va augmenter pendant que la Reyvateil chante.



Appuyez sur la touche O et....



Activez la Chanson Magique!

Information sur la Chanson Magique

Degré d'Explosion

Cela montre la passion qu'une Reyvateil met dans sa chanson. Ça augmente le Degré d'Explosion et la puissance de la Chanson Magique. Et ça influence aussi le taux de Chanson Magique pour augmenter de niveau.

Augmentation de niveau

Vous pouvez augmenter le niveau d'une Chanson Magique en gardant le Degré d'Explosion au dessus d'un certain niveau.

<Exemple: Explosion Sacrée>



"Fire Blaster" est chanté au début...



Quand le Degré d'Explosion se renforce, il va se transformer en "Lanternal".



Vous pouvez regarder les différents niveaux de Chanson Magique quand vous sélectionnez la Chanson Magique pendant le combat.

Genre de Chanson

Il y a deux genres de Chanson Magique; "Red Magic" pour les attaques et la "Blue Magic" pour le support.

"Red Magic" Magic Rouge: Elle ne fonctionne que quand elle est activée. Vous pouvez choisir une autre Chanson Magique après son activation.

"Blue Magic" Magic Bleue: Elle fonctionne quand elle est chantée. Vous pouvez choisir une autre Chanson Magique à n'importe quel moment quand elle est chantée.

Chanson Magique et MP

La Chanson Magique, quand elle est chantée, va continuer à consommer le MP de la Reyvateil.

Quand le MP atteint 0, la Chanson Magique va automatiquement s'activer et son effet sera diminué.

Si vous arrêtez de chanter, le MP va être automatiquement récupéré.



Système de combats

Votre lien avec les Reyvateils va jouer sur votre force!

Les clefs de la victoire se trouvent dans "l'Indicateur d'Émotions" et "la Jauge des Harmoniques".

L'Indicateur d'Émotions indiquent les demandes des Reyvateils.

Les demandes des Reyvateils sont affichées de 4 manières.

Taux de réponse des rangs de devant.

Voeu que le front de devant attaque.

Harmoniques [haut] + Touche d'Action

Le front de devant va répondre à ces demandes en utilisant une des 3 attaques ou protection. Essayez de comprendre leurs voeux et battez-vous avec elles!

Voeu d'attaquer

Burstech [gauche] + Touche d'Action

Voeu d'être protégée

Protection [droite] + Touche d'Action

La direction de la demande (haut, bas, gauche et droite)

Sélectionnez et activez une attaque ou une protection en utilisant les touches directionnelles et les touches d'action correspondant à un personnage des premiers rangs.

Touches d'Action

En haut à gauche.....Touche ☐

En bas à droite.....Touche ☒

Voeu de chanter avec l'autre Reyvateil

Psychologique [bas] + Touche d'Action



Si vous pouvez répondre à une demande pendant une phase d'attaque, l'indicateur va clignoter.

Clignotement "Burstech"!

Attaque Standard <Harmoniques> Les Reyvateils vont voir les efforts du front et vont augmenter leur passion.

Attaque de Compétences <Burstech> Les Reyvateils vont voir le labeur du front et cela va augmenter le Degré d'Explosion.

Attaque de Maître <Psychologique> Les deux Reyvateils vont chanter ensemble et améliorer leur harmonie pendant que le front de devant distrait les ennemis.

Protection des Équipiers <Protection> Le MP des Reyvateils va être récupéré quand vous les supportez.

Jauge Harmoniques <Indique la force du lien>

La jauge va afficher la force du lien parmi les Reyvateils et les équipiers dans la vague des Harmoniques. Les deux vagues vont être affichées. Une pour le couple en haut et une pour le couple en bas.

- La taille des Harmoniques indique la force de l'attaque. Il est possible de constater un changement dans les attaques de compétences quand la vague est plus grande.

Harmoniques (Petites)



Les vagues sont petites et la foi entre les équipiers est faible.
(Petite Attaque)

Harmoniques (Grandes)



Les vagues sont grandes et la foi entre les équipiers est forte.

Quand le front lance une Attaque Harmonique, la vague va s'agrandir.

- Les deux Reyvateils sont en harmonie totale quand elles chantent ensemble. Ce statut s'appelle "Synchrony" et peut activer une Chanson Magique commune spéciale.



Les deux Harmoniques vont devenir une!

Les vagues vont se synchroniser quand le front lance une Attaque Psychologique.

Phase de Défense

Pendant la phase de défense, la seule chose que le front peut faire est de protéger les équipiers contre les ennemis.

Les Reyvateils sont très fragiles et peuvent être gravement blessés pendant les attaques. Vous pouvez bloquer les attaques en appuyant sur les touches correspondant à chaque équipier.

* Les dégâts infligés vont dépendre du moment où vous allez appuyer sur les touches. Le Degré d'Explosion va augmenter si vous pouvez aussi protéger les rangs de derrière.



Jauge de Bloquage (Haut)

Jauge de Bloquage (Bas)

Touches de Bloquage

Haut..... Touche □

Bas..... Touche ×

Pour bloquer les attaques

Vous pouvez bloquer les attaques en suivant l'indice donné par la jauge de bloquage.

<Pour protéger les Reyvateils en haut à droite>



La Reyvateil en haut à droite va se faire attaquer!
(La lumière verte indique le timing de l'attaque.)

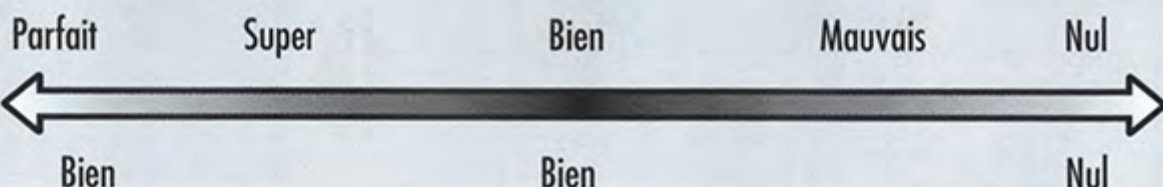


Appuyez sur la touche □ quand la ligne rouge dépasse la ligne verte!



Les dégâts vont être limités et le Degré d'Explosion va augmenter si vous réussissez à bloquer les attaques.

Evaluation des Bloquages



Système de combats

Effets des Sortilèges

De temps en temps, pendant le combat, vous pouvez recevoir des sortilèges provenant d'attaques spéciales ou d'objets. Certains effets durent même après le combat. Il vaut mieux les connaître.



<Virus>

Diminue énormément la puissance de l'offensive.



<Douleur>

Augmente les dégâts subis.



<Maladie>

Diminue la capacité de guérison.



<Scellés>

Empêche d'utiliser des compétences de haut niveau et fait rester au Niveau 1. Un ennemi ne va utiliser que des attaques standards.



<Piqûre>

Si ce sortilège est lancé sur un ennemi, il ne va pas pouvoir attaquer pendant son tour. Quand ce sortilège touche un allié, le temps de la phase d'attaque va diminuer.



<Inconscience>

Le HP atteint 0 et le personnage ne pourra plus participer au combat. Quand le combat est terminé, le sortilège perd son effet.

La plupart de ces effets vont disparaître après un certain nombre de tours du combat mais vous pouvez utiliser un objet remède pour annuler immédiatement l'effet.

Si vous ne vous en occupez pas, il peut causer des dégâts inattendus. Essayez de guérir le plus vite possible.

Écran des Résultats du Combat

Un écran des résultats du combat va être affiché après la victoire du combat. Vous pouvez également confirmer les objets obtenus.

Les points d'expérience reçus pour chaque personnage. (Augmentation de niveau quand la jauge est au max.)

Feuilles (argent) reçues

Les objets reçus par les ennemis.

Le plus grand Degré d'Explosion pendant le combat.

Le dégât le plus important causé par une Chanson Magique.

Évaluation des bloquages.

Évaluation totale (rang).

SP/DP reçu

Changer d'écran avec la touche Δ .



Evaluation totale (rang)

Les combats sont évalués en fonction des dégâts causés et des taux de bloquage.

(Bien) S - A - B - C - D - E (Mauvais)

* L'évaluation va commencer avec une Reyvateil.

Objets recus

Le taux des objets reçus va augmenter quand le rang est élevé.

Rare - Semi Rare - Normal

Garantie limitée

NIS America, Inc garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le produit est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, NIS America Inc. s'engage à le remplacer sans frais.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur.

Service de garantie

1. Finalisez l'enregistrement du jeu Ar tonelico2 Melody of Metafalica sur www.NISAmerica.com.
2. Gardez le ticket de vente et le code barre sur l'emballage du jeu
3. Si le jeu est couvert par la garantie du magasin, retournez le jeu dans le magasin où vous l'avez acheté.
4. Si le magasin n'a pas de garantie pour ce jeu, notifiez NIS America en envoyant un courriel à Support@NISAmerica.com ou appelez le Service Consommateur au (714)540.1122 entre 10 et 17 heures, PST, du lundi au vendredi.

Support Technique

Veuillez contacter le Service Consommateur par courriel à Support@NISAmerica.com

NIS America, Inc.
1221 E. Dyer Rd. Suite 210
Santa Ana, CA 92705
(714)540.1122



NIS America, Inc. 1221 E. Dyer Rd., Suite 210, Santa Ana, CA 92705 www.NISAmerica.com

©GUST CO., LTD. 2009 Ar tonelico® II MELODY OF METAFALICA & ©2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
All rights reserved. Licensed to and Published by NIS America, Inc. Distributed exclusively by KOEI Corporation.
Ar tonelico is a registered trademark of NAMCO BANDAI Games Inc.