



Sakura Wars™

~ So Long, My Love ~

TEEN
ADOLESCENTS

T

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

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.
-

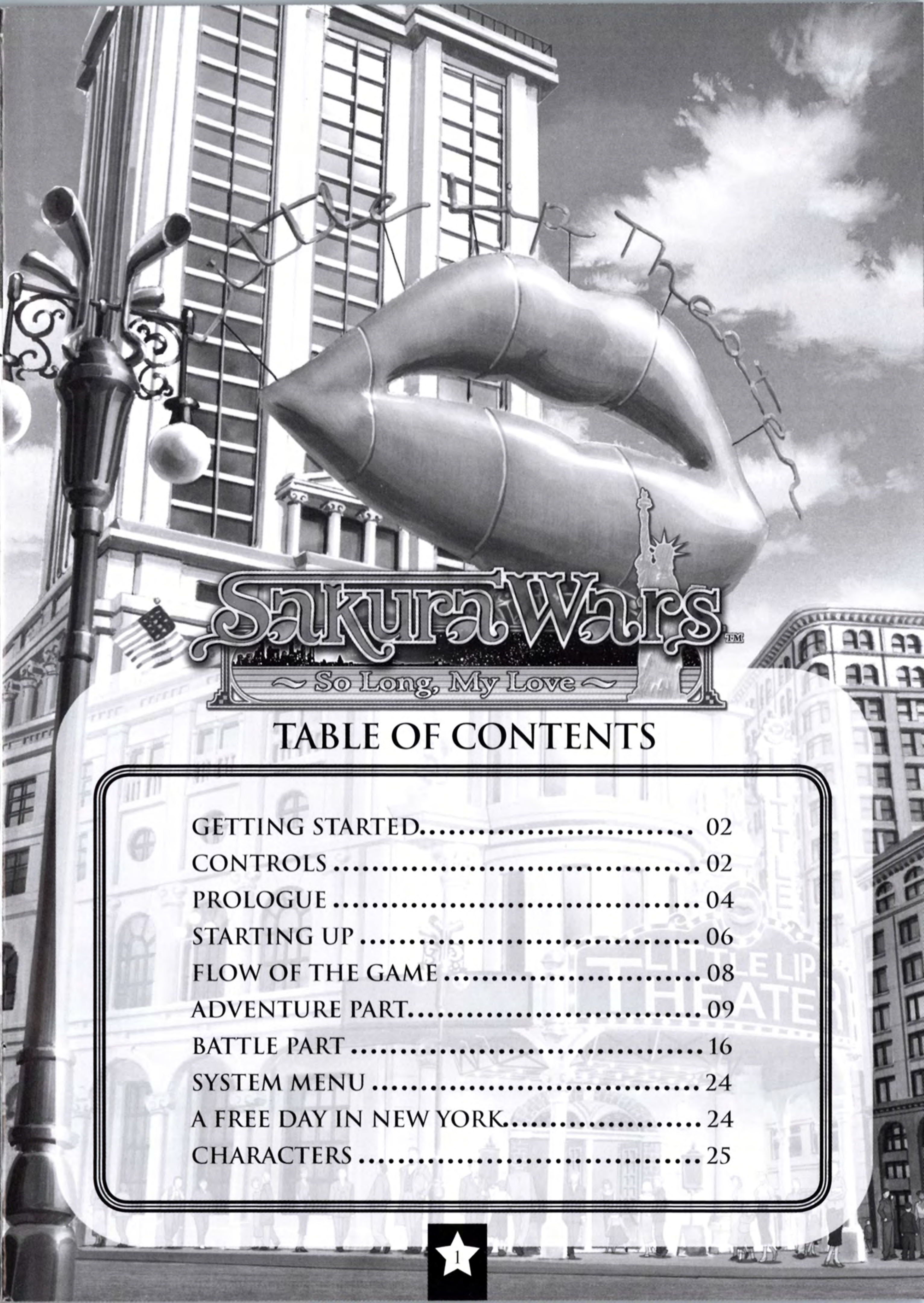
Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

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.



Sakura Wars™

~ So Long, My Love ~

TABLE OF CONTENTS

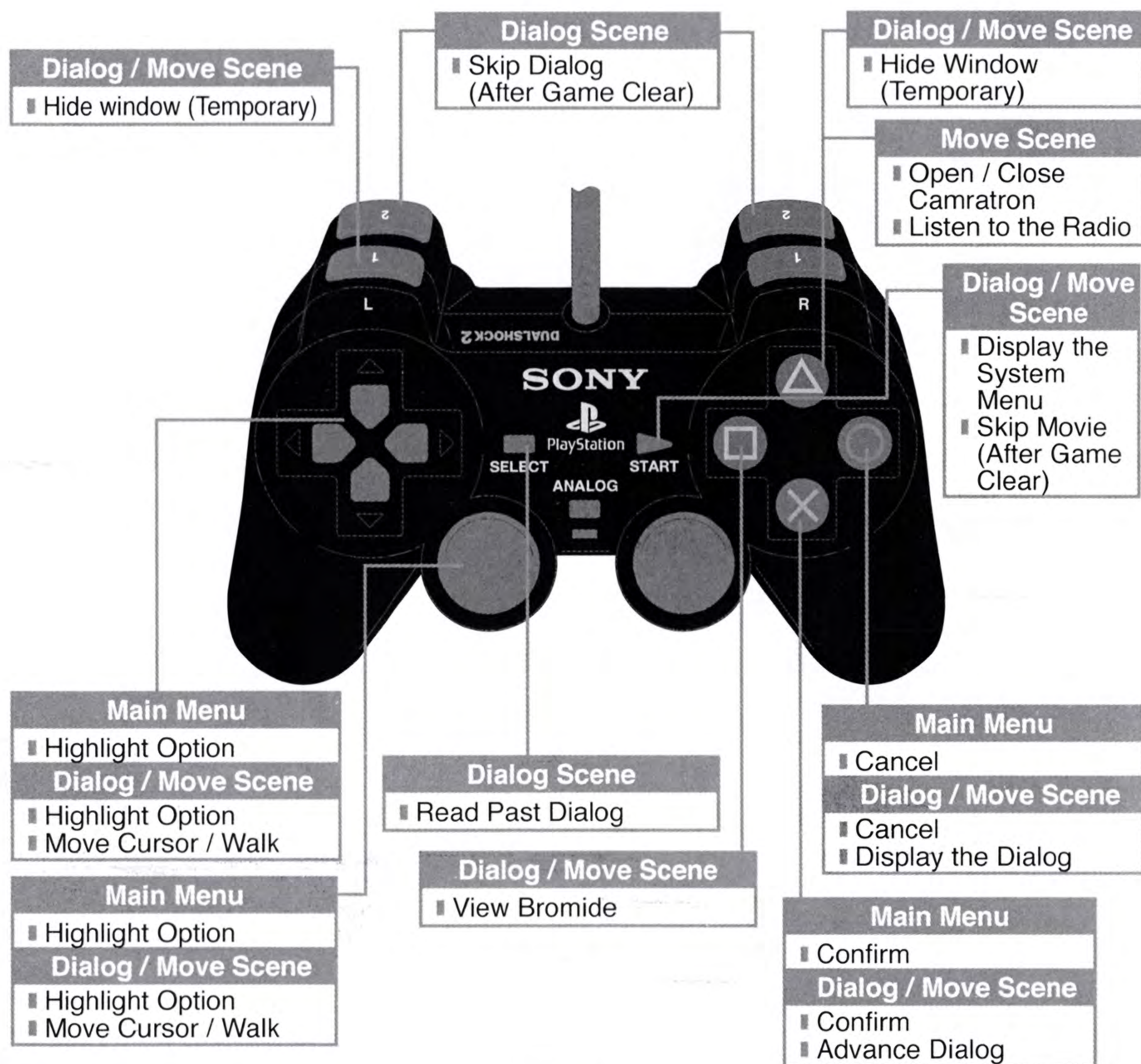
GETTING STARTED.....	02
CONTROLS	02
PROLOGUE	04
STARTING UP	06
FLOW OF THE GAME	08
ADVENTURE PART.....	09
BATTLE PART	16
SYSTEM MENU	24
A FREE DAY IN NEW YORK.....	24
CHARACTERS	25

GETTING STARTED

Starting a game: 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 (Sakura Wars™: So Long My Love) 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.

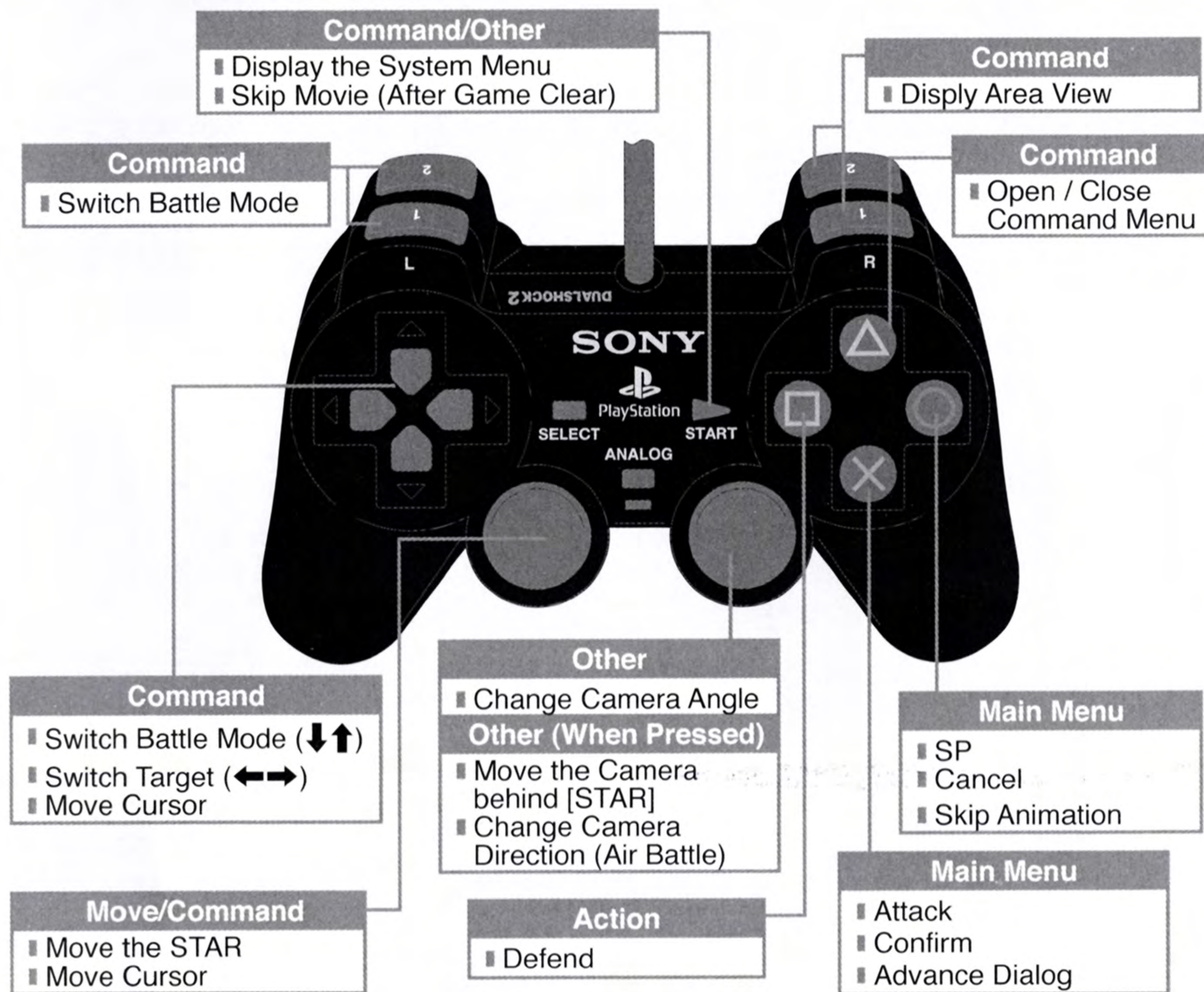
CONTROLS ADVENTURE PART



CONTROLS

BATTLE PART

During battle, this game adopts a turn-based strategy system where the New York Combat Revue members pilot STARS and defeat enemy robots. For more details, please refer to p.16.



Battle Action Cancellation

Once battle actions have been performed, they cannot be undone. You can, however, use the "Return" command from the command menu to undo character movement prior to taking further action (p.21).

PROLOGUE

1928...the Mecca for hope and freedom...New York.

The energy source known as "steam power," created during America's Steam Revolution, has played a large role in helping New York to blossom into one of the world's largest metropolises.

This gigantic city, with its myriad of skyscrapers, has advanced the financial, commercial, and entertainment industries beyond what anyone thought possible.

The city owes this rapid growth to its people's tireless and indomitable Frontier Spirit, which keeps them motivated to strive and fulfill their grandest dreams.

However, this goliath of a city has gathered more than just hard working people.

The United States of America, only a tender 150 years old, has struggled to define its true identity as a nation.

By acquiring a large number of foreign relics and artifacts, it has fed the dark energies of the past, allowing them a fresh, new environment to thrive in.

To defend New York from such evils, a secret organization formed. Using extravagant shows on Broadway as a front, they risk their lives from behind the scenes, protecting the people of New York.

This group is known as the "New York Combat Revue, Star Division." Together, they represent the strength and unity of America, just as their Tokyo branch has in Japan for centuries.

Our tale begins when a bright young man, burning with the samurai pride of his ancestors, is chosen to join the Star Division.

This young man is Shinjiro Taiga, a Navy Lieutenant who is determined to fight for justice.

Filled with hopes and dreams, he ventures across the world to fight for his ideals.

"I'll be a great man!"



STARTING UP

When you boot the game, the system will automatically load the existing game file for "Sakura Wars™: So Long, My Love". If it is the first time you boot the game, you will be prompted to create a new game file.

Creating and Loading the Game File

When the Memory Card (8MB)(for PlayStation®2) is placed into Slot 1, the previously saved data will be loaded automatically. The first time you boot the game, you will need to create a new game file. Use the Memory Card (8MB)(for PlayStation®2) to save game progress. The file requires at least 400KB of empty space on the card.



Main Menu

The main menu appears after the opening movie finishes. You can skip the movie by pressing the START button. In this menu, you can start or continue the game. You can also change the option settings.



New Game

Start your new game from Chapter 1. If you choose this option, regardless of your save data, you can play the game from the beginning.

Continue

You can load your save data from the Memory Card and resume the game where you last saved. If you choose this option, a list of saved data will show up. These are saves right before entering battle or time between subchapters.

Play Data List Screen

Displays a list of saved data. This shows the chapter number, total play time, and the heroine you are focusing on at this point. Choose the data you want to load and press the **X** button.

◆ Load Game

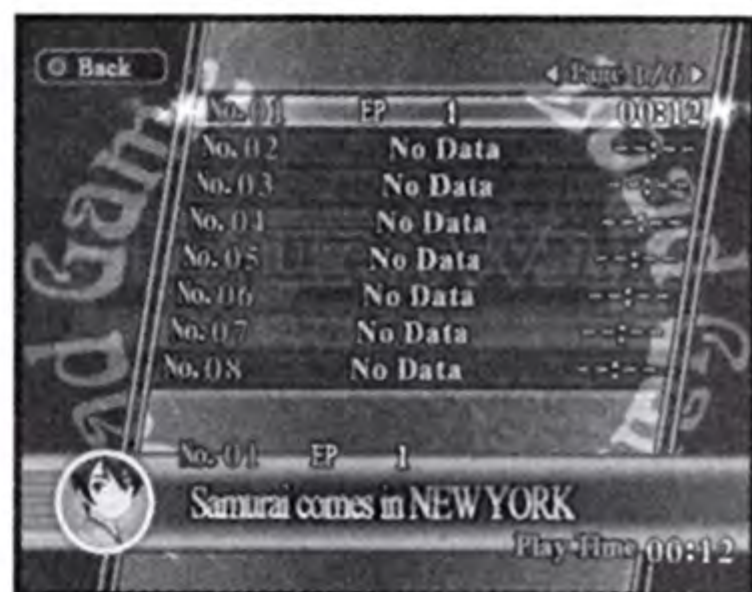
You can resume your game.

◆ Delete

You can delete saved data you no longer need. Once you choose the data to delete, you will see a confirmation screen. Confirm your action by pressing the appropriate button.

◆ Cancel

This will return you to the saved data list.



Loading Paused Data

You can load play data you have “Discontinued”. **You can pause your play data by choosing “Discontinue” from the window that shows up when you press the START button during the game.** Up to 48 regular save datas can be saved onto a game file, but only one paused data can be saved per game file.



Options

You can alter the settings of the game. You can do this on the “Eyecatch Screen” (p.14) or “System Menu” (p.24). If you choose “Default,” the settings will return to their default settings.

■ Text Speed

You can choose Normal, Fast, or Instant dialogue speeds.

■ Text Advance

You can choose Manual or Automatic text progression.

■ Advancement Speed

This applies only when Automatic Text Advancement is selected; it determines the length of time text remains visible before auto-scrolling.

■ Sound

You can switch between “Stereo/Monaural.”

■ Voice

You can choose to turn character voiceovers ON or OFF.

■ Vibration

You can turn the vibration function on or off.

■ Camratron

You can set the Camratron ringtone. The default setting is “Alarm.”

A Free Day in New York

This is an extra mode where you can browse photos (bromides) and use passwords to unlock secret features. (See p.24.)



FLOW OF THE GAME

You take the role of “Shinjiro Taiga” and fight for peace in New York alongside the New York Revue Star Division. The game is split into two components:

Adventure Part

Shinjiro will walk around the Littlelip Theater and the city of New York, interacting with other members of the Star Division and various other characters. Depending on your interactions with them, their “Trust” in you will change or they will form “Bonds” with each other, affecting their skills in battle.



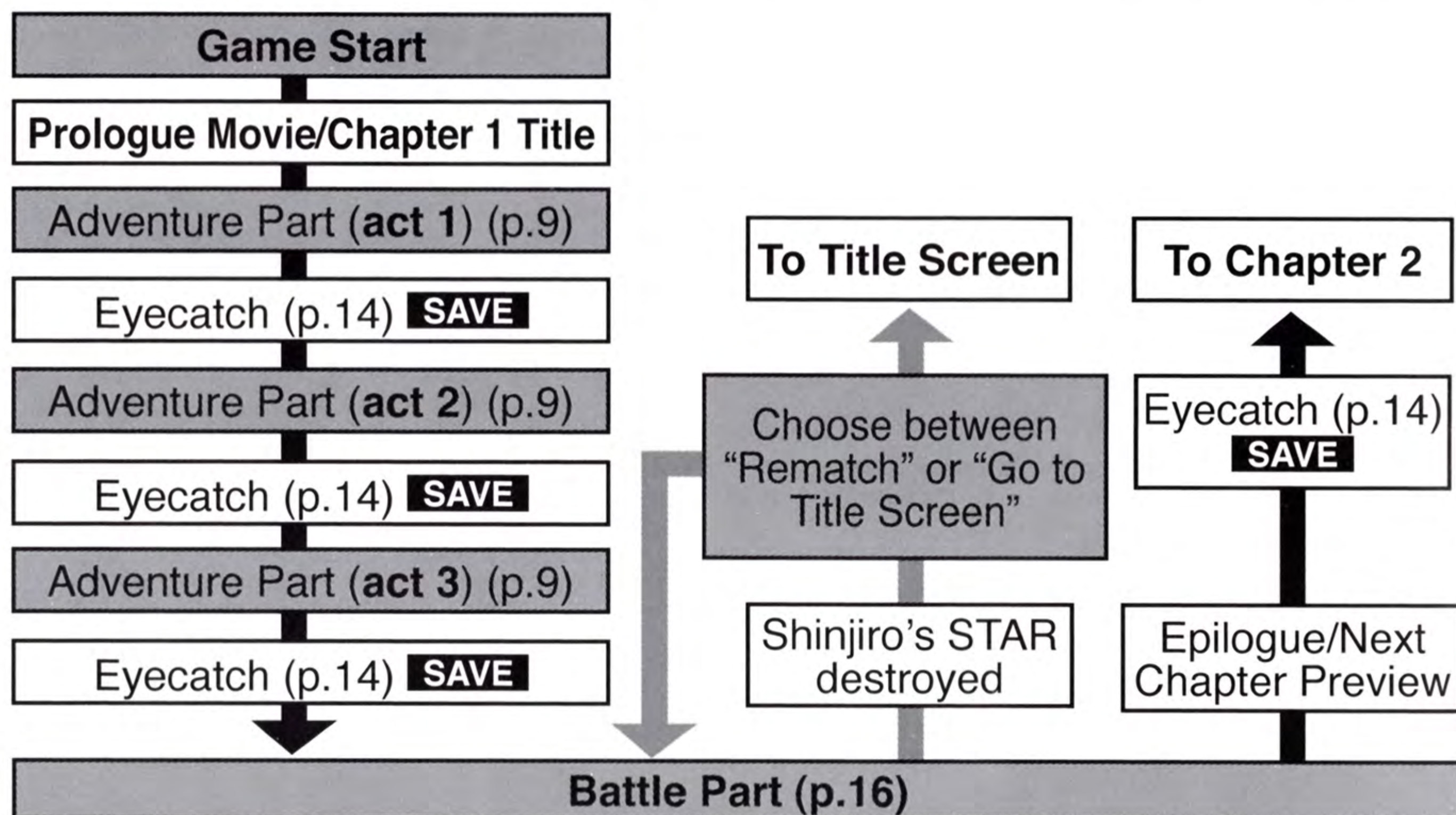
Battle Part

You will take on enemies by controlling STARS (Star Division combat units). If the STAR containing Shinjiro is destroyed or certain defeat conditions are met, the game will end.



Basic Game Flow

Below is a typical flow chart for the game. More details about each section can be found on their corresponding pages.



ADVENTURE PART

Screen View for Adventure Part

In the Adventure Part, you advance the story by interacting with the Star Division and other characters. Sometimes LIPS (p.10) and other events will show up.

Dialogue Scene



1. **Face Window**
Displays an image of the current speaker.
2. **Message Window**
Displays the speaker's dialogue.
3. **Star Symbol**
Displays when you can advance the text.



Move

This option allows you to move around New York and advance the story. Move Shinjiro around the 3D area map to an area you wish to visit. If you press the **X** button in front of a name display, you will go into a dialogue scene.

When you reached the edge of the map, "EXIT" will show up. Press the **X** button to bring up the "Manhattan Map," and you can move to different areas of New York. Choose the area map you wish to visit, and the area map will show up.

You can only perform this action a certain number of times per chapter.



3D Area Map



Manhattan

Area Map



1. **Shinjiro**
The main character. You move him with either the left analog stick or the directional buttons.
2. **Place Name/Character Name**
You may enter this place or start a conversation with this character. Press the **X** button in front of this type of display.
3. **Camratron (Clock)**
Time will pass each time you visit an area.

Adventure Part

How to Play the Adventure Part



Dialogue Scene

The Adventure Part advances mainly through dialogue scenes. When a Star Symbol shows up in the bottom-right corner of the dialogue box, advance the conversation by pressing the **X** button.

The Star Symbol shows you can advance the text.

Time Limit for the Adventure Part

While exploring New York, the Camratron (Clock) will indicate the time. When Shinjiro visits different areas, time will advance. When past a certain time, the Adventure Part concludes. There are events that will depend on you showing up in a certain place at a certain time. Use your time wisely and consider the information you get from conversations with other characters.



Clock

Moving without Time Limits

Some events have no set time limits. There will be no clock display; you can go anywhere in the area map and time will not pass.

Get Info From the Radio

If you press the **△** button while moving around the area map, the Camratron Menu Window will show up. If you choose the "Radio" option, you can listen to the radio; you may hear current news headlines, reports on hip date spots, Littlelip Theater photo contest themes, and more.



Radio

Bromide (Photo) Browser

If you press the **□** button during the Adventure Part, you can browse Bromides (photos) you have obtained throughout the game. You may buy bromides at Anri's Shop or get them as gifts. Choose the bromide you wish to see the full image of. You can go back by pressing the **○** button.



Choices and LIPS



Choose your Action [Select Window]

Select Windows show up when the story diverges. These occur mainly during conversations between Shinjiro and other characters. Choose your action using the left analog stick or the Up and Down directional buttons and decide by pressing the **X** button. There may be no time limit, but the story will change depending on the actions you choose.

Choose your Action within a Time Limit [LIPS]

When a character asks you a question, you may have to answer that question within a certain period of time. This system is called LIPS (Live & Interactive Picture System). Based on the results of LIPS, characters' trust levels may change and story advancement may vary.

■ Normal LIPS ■

This LIPS shows up when Shinjiro has been asked to make a decision. Before the time gauge runs out, choose your action using the left analog stick or the up and down directional buttons and the **X** button to decide. "Time Over" is also an option that leads to a different story branch. Under certain conditions, special events may trigger.



This timeline shows the remaining time.

■ Double LIPS ■

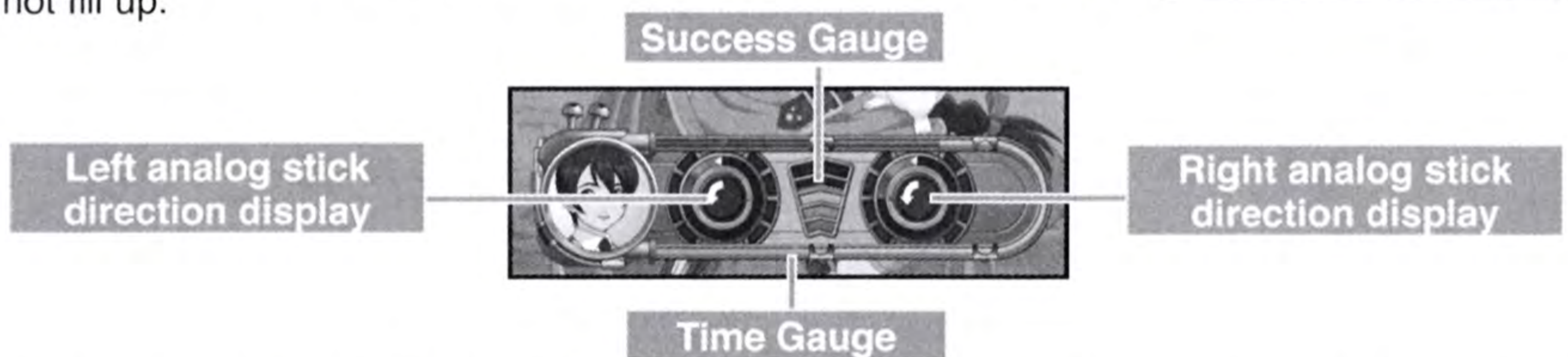
Besides the normal LIPS window, there will be another time gauge that looks like a steel pipe. Its time limit is usually longer than regular LIPS, and sometimes you are asked to make multiple decisions or succeed in completing some activity.

Like the normal LIPS, "Time Over" is another option that leads to a different story branch.



■ Stick LIPS ■

On this type of LIPS, you manipulate the left and right analog sticks. It shows up when Shinjiro has to do something within a set time. Before the time gauge runs out, manipulate the left and right analog sticks following the given directions. If you follow the directions correctly, the success gauge will rise. If you consistently miss, the success gauge will not fill up.



This process ends either when the Success Gauge is completely filled, completely empty, or when time runs out. Depending on your result, the story will change.

The Stick LIPS will occur in various scenes. For example:



Basketball with Cheiron's Harlem Team



Sword Training with Gemini



Bear the Pain!



A Jazz Session with Subaru

Adventure Part

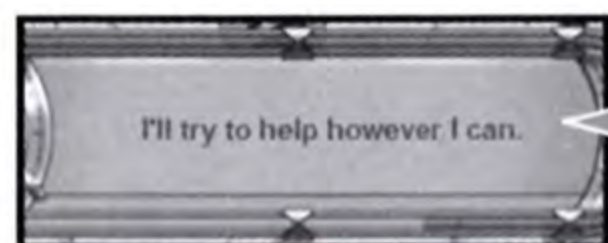
■ Analog LIPS ■

This type of LIPS shows up when you have to decide on the projection of Shinjiro's voice or the strength of a given action. You choose the strength, size, or degree with the left analog stick or the ↑ or ↓ buttons and decide with the × button.

The higher the gauge is, the more strength/energy (amount) you put into the action. "Time Over" is also one of the options.

Analog LIPS

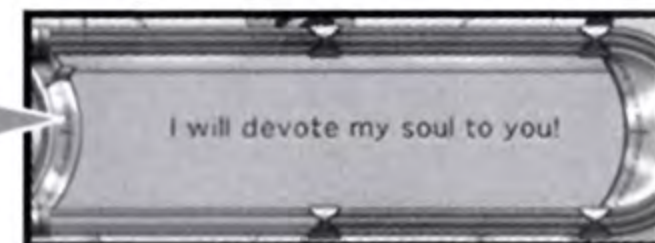
Move down the gauge with the left analog stick or the ↓ button and decide with the × button.



You mumbled too much.
You'll get scolded.



Move up the gauge with the left analog stick or the ↑ button and decide with the × button.



Your strong reply was
convincing. They liked it!

Click Mode

Sometimes a cursor will show up on the screen during a dialogue scene. You can move the cursor and search various places/things on the screen with the × button. The cursor changes its form depending on where it is, and you may have various search results depending on what/where you search. Sometimes it can influence the Trust of a character and show up in a LIPS window.



■ Ex. Shinjiro searches Gemini's clothes with the Search Cursor



Move the cursor over her
clothes and confirm
the search.



Gemini then reacts to it and
asks you a question.



Decide how to respond
during LIPS.



Normal Cursor

Displays when there is nothing special around Shinjiro. (No reaction if you press the **X** button).



Watch Search Cursor

Displays when you watch a certain character or certain view.



Talk Cursor

Displays when you have a conversation with a character. Shows up on a character's mouth. If you press the button here, a conversation will start.



Push Cursor

Displays when you press a button on a machine, etc.



Grab/Hold Cursor

Displays when you hold or grab something.



Touch Cursor

Displays when you touch someone or something.



Move Cursor

If you press the button while this is displayed, Shinjiro stops the conversation and moves on to another place.



Heart Cursor

Displays when you can search more sensitive areas.



Knock Cursor

Displays when you knock on or hit something.

Photography with the Camratron

At a certain point in the game, Shinjiro will be given a mobile phone equipped with a camera, called a "Camratron." Using this, you can photograph things during events and moving scenes.

■ How to Photograph with the Camratron ■

■ Focus the lens onto an object

Using the left analog stick, place the object you want to photograph in the viewfinder. The Camratron can zoom in and out with the **↑** and **↓** buttons. Objects may differ in photographs depending on the angle at which you take the picture.

■ Focus and Make the Shutter Click

Use the **L1** and **R1** buttons to focus on the object, joining two circles together in the center of the viewfinder. Once you have focused the lens, press the **□** button to take the photograph.



Adventure Part

Taking Photos While Moving

At times, you will be asked to take thematic photographs. Should you find a great photo object, stand in front of the place name display and press the **△** button. Choose "Camera." You can now start photographing.



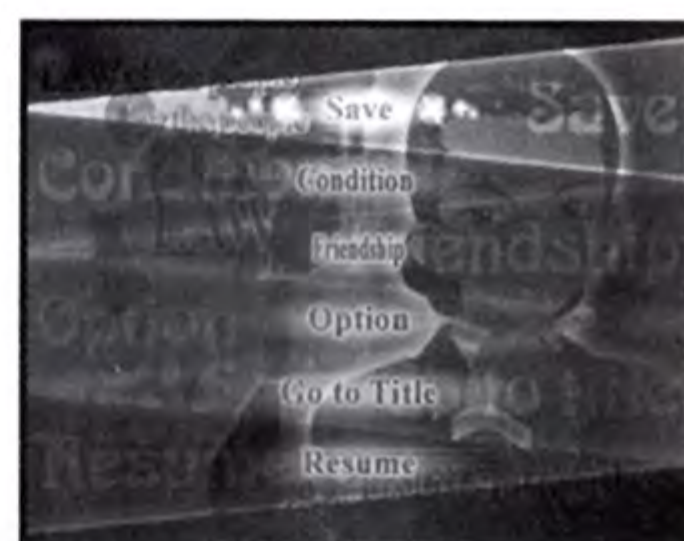
Cherry, who works at the Drink Bar of the Littlelip Theater, collects photos to use for fliers. If you have the chance, help her by providing some photos. If you can give her photos she likes, she may end up giving you a great gift.



Eyecatch Screen

During each transition between battle or adventure scenes, the Eyecatch Screen will show up. Here, you can do the things below:

- Save** You can save play data.
- Condition** You can browse Star Division members' current abilities and status.
- Friendship** You can see the strength of bonds between Shinjiro and each other member.
- Option** You can change the game settings.
- Go to Title** You can go back to the Title Screen.
- Resume** You can resume the game.



■ Save ■

If you choose this, you'll go to the Play Data List Screen (p.6). Select the location you want to put the new save data.

■ Members' Status ■

You can see the Star Division members' current morale, Shinjiro's growth, etc. If battle is imminent, you can also see the characters' battle abilities.

Current Morale



Abilities



① Ranking

The characters are put in order based on their trust in Shinjiro (morale).

② Current Morale

The characters' morale is displayed. Depending on their morale and motivation, it will be displayed as one of three different states: "Not motivated," "Fairly Motivated," and "Highly Motivated."

③ Shinjiro's Growth Level

Shinjiro's "Title" and "Level" are displayed.

④ Character Bust-ups

Depending on their current morale, their faces change between three different expressions.

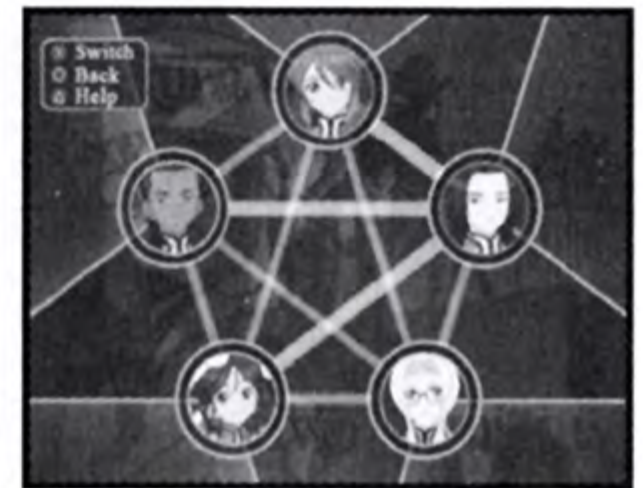
⑤ Ability Bonuses/Penalties

Bonuses and penalties on the members' abilities gained through the Adventure Part are displayed here. You can see this on any Eyecatch screen before a battle.

* You can switch between "Current Morale" and "Ability Bonuses" with the **×** button.

■ Bonds ■

You can see the strength of bonds among the Star Division's members. You can switch between "Bonds Between Shinjiro and Each Other Member" and "Bonds Among All Members" with the  button. The thicker the line, the stronger the bond is. A duo with a strong bond are capable of powerful joint attacks.



On Trust, Bond, and Shinjiro's Growth Level

There are three important variables to keep in mind: "Trust," "Bond," and "Shinjiro's Growth Level."

Trust

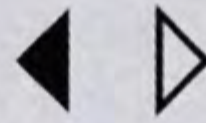
This variable indicates the strength of each member's trust in Shinjiro. It always starts at the initial level, which is not too high. Shinjiro's activities and the results of LIPS will influence it from time to time. The higher the "Trust," the more bonuses the members get on their abilities. When "Trust" increases, there will be a chime sound to help announce it.

Depressing melody plays

Trust rank
falls



Trust
decreases



Merry melody plays

Trust
increases



Trust rank
rises

Bonds

A "Bond" refers to the intimacy level between two members other than Shinjiro, whereas "Trust" refers to Shinjiro and another member. This variable increases by using joint attacks and healing one another.

Shinjiro's Growth Level

Depending on the results of LIPS, Shinjiro's growth level will go up or down along with the "Trust" of other members.

Title This changes depending on Shinjiro's growth level.
This influences Shinjiro's abilities.

You can check Shinjiro's growth level on the "Members' Status" window from the Eyecatch screen.

BATTLE PART

In the Battle Part, you will seek to meet certain objectives, such as the destruction of all enemy units spread across battle maps, or the defeat of a particular boss unit.

■ Victory Conditions ■

- Vanquish all enemy units on the battle map.
- Destroy the boss unit.
- Meet some other condition, such as collecting items or the destruction of particular units.



← Once victory conditions are met, the story will advance.

■ Members' Status ■

- Shinjiro's STAR is destroyed (HP reaches 0).
- Other defeat conditions are met.



← If you lose a battle, you can try again.

Making Sense of the Battle Part Screen

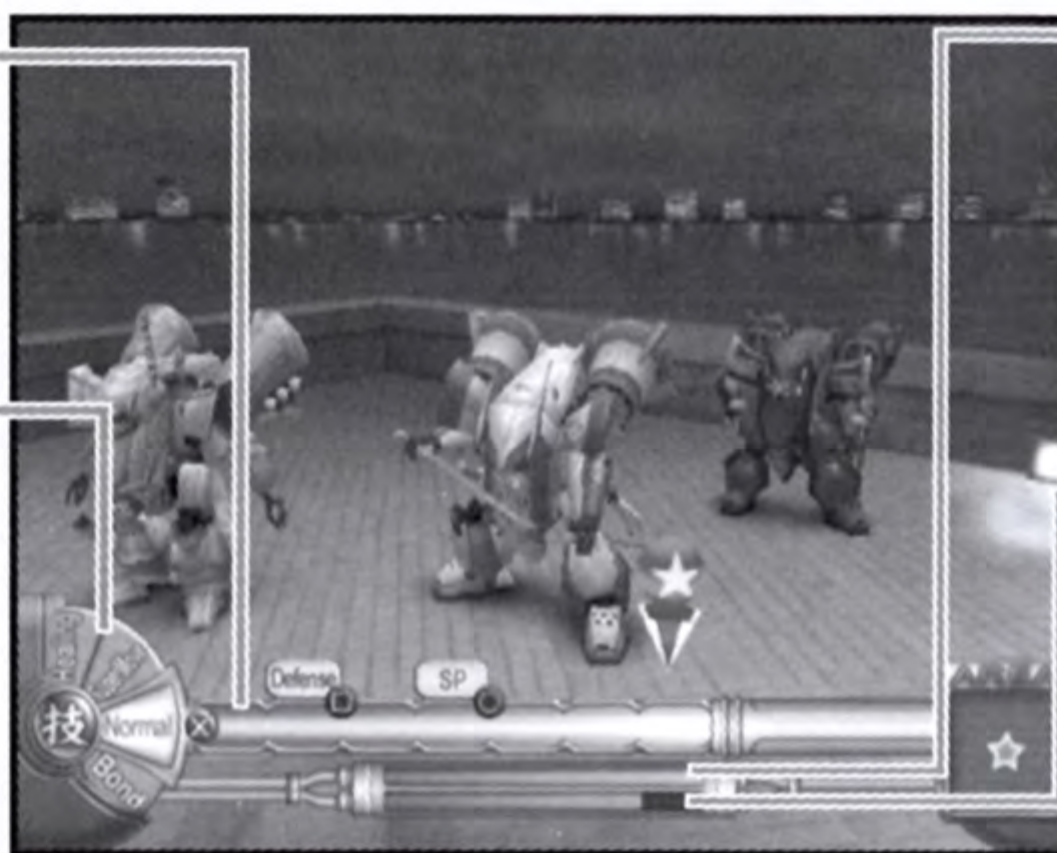
During battle, the key to victory is the efficient use of the "Mobility" Gauge. For more details, please see page 18.

Mobility Gauge

This variable is required for STAR members to perform any action.

Current Stratagem and the Attack Mode

This shows the current stratagem of the Star Division and the attack mode you can execute by pressing the **X** button.



HP

This is the physical condition of the STAR. If this reaches 0, the STAR will be destroyed.

SP

The pilot's spirit. You can execute joint attacks, super attacks, or healing moves.

Default SP

The default SP amount depends on the character's trust. The higher the trust in Shinjiro, the more SP they start the battle with.

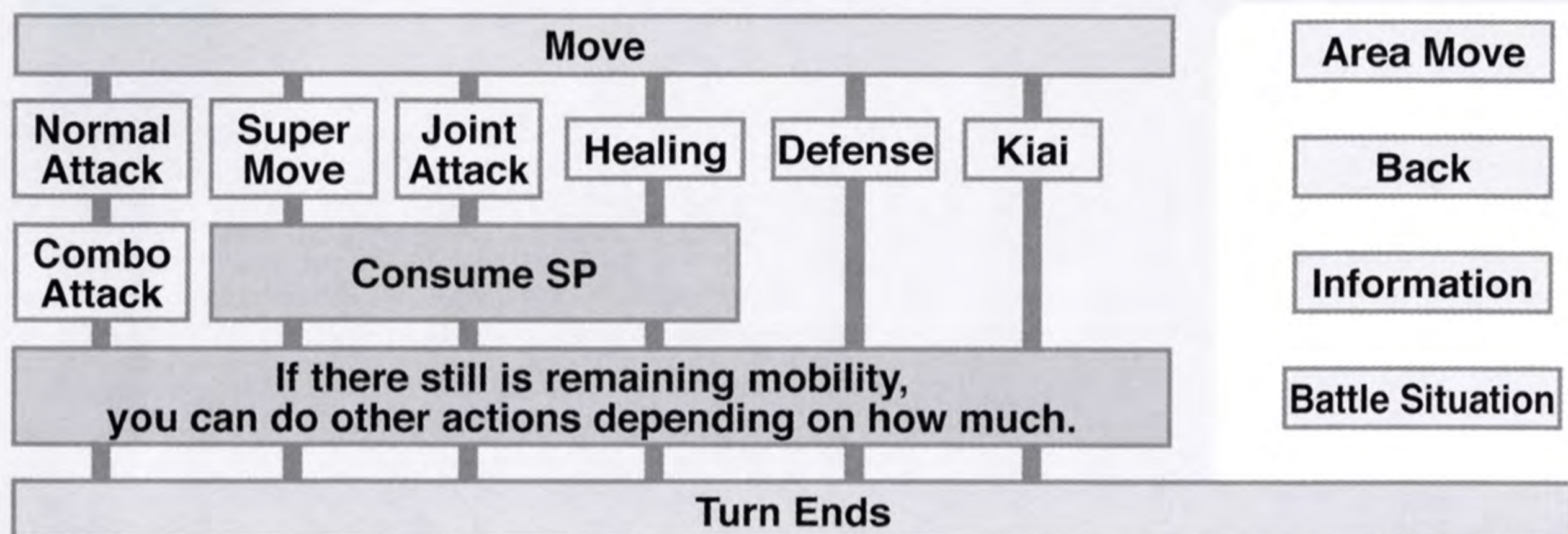
The influence stratagem gives to members

There are three stratagems (p.23) and depending on which stratagem you choose, the abilities of the members and mobility consumption changes. Each stratagem has advantages and disadvantages. Discover and use the best stratagem for each situation.

Flow of the Battle Part

When a controllable STAR's turn arrives, its "Mobility" gauge will show up. Until this reaches 0, it is capable of the activities indicated below.

■ Example of a STAR's actions during one turn ■

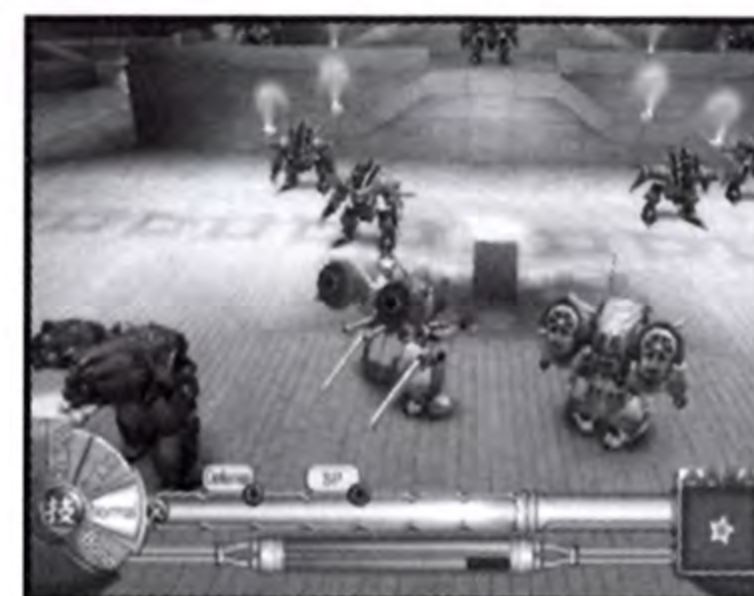


* "Stratagem," "Protect," and "Help Me!" are commands only Shinjiro can use. These can be chosen only on Shinjiro's turn. (These will be available after a certain point in the story).

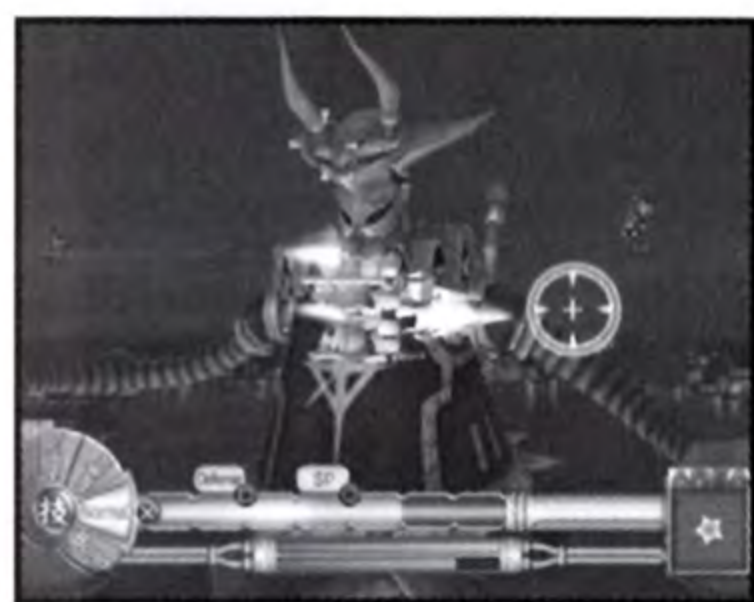
Protect Strategem
Help Me!

On-Land Battle and Air Battle

Most battles are fought on the ground (On-Land Battles). Depending on the situation, STARs can transform into forms capable of flight. Some battles require this transformation and need to be fought in such forms. These "Air Battles" are basically handled in the same way as "On-Land Battles"; the way STARs are moved and their actions are a little different, however.



On-Land Battle



Air Battle

When in an air battle, you can turn the STAR around with the left analog stick (←→) and ascend/descend with the right analog stick (↑↓). Also, because the STARs in their flight forms use missiles instead of their on-land weapons, their attack ranges vary.

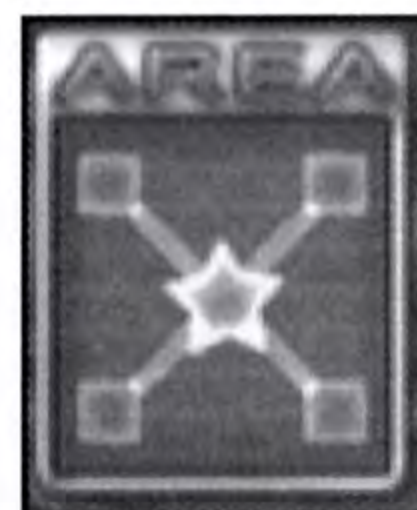
Battle Part

Area Move

Some battle maps consist of several areas. You can view a map of all areas and the location of each unit on the diagram located to the right of the mobility gauge. (Star Symbols in the diagram indicate the locations of STARs.) When fighting a battle in a map with multiple areas, you'll move STARs across the areas depending on the situation.



Area View



Area Window

Each area has a zone or two where STARs can move from there to another area. If you press the **R1** or **R2** button, you can view the area menu and see which areas are linked. Once a STAR reaches such a zone, press the **△** button and choose the “Area Move” command. The STAR will move to the area the zone is linked to.

Help Me!

When Shinjiro needs another member's assistance or support, choose the “Help Me!” command from the command menu (only Shinjiro is capable of this action). You can send one other member to Shinjiro's side. This action can only be used once per battle.



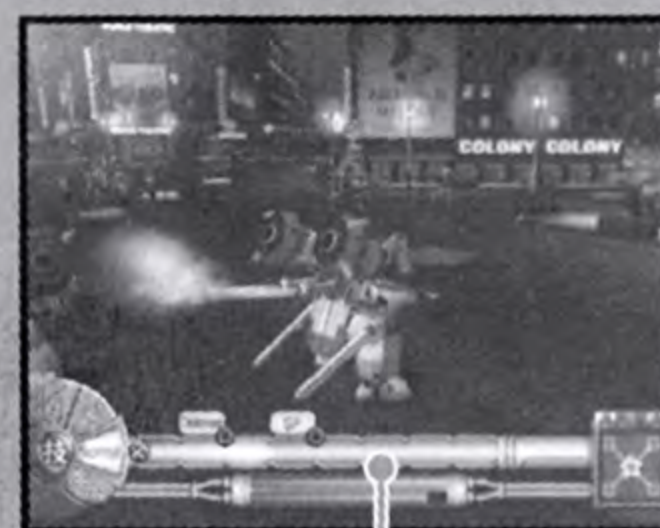
Battle Commands

In battle, STARs perform actions by expending Mobility. If Mobility hits 0 or you choose the “End Turn” command (p.22) from the command menu that shows up by pressing the **△** button, that turn will be finished and you will move onto another unit's turn.

- * If you hold down the **○** button during enemy turns, the enemy attack animations will be sped up. Also, you can skip enemy attack movies with the **○** button.

About the Mobility Gauge

In battle, each STAR performs actions by expending their Mobility. The STAR can do as many actions as they want until its Mobility hits 0. Each action has a Mobility consumption amount, and when there is not enough Mobility, you can't perform that action. Also, sometimes you can't perform certain actions even if you have sufficient Mobility when SP is low. The time lag before the STAR gets its turn next after you dismiss its turn depends on what actions that STAR has taken.



Mobility Gauge

Move: Consumption amount changes depending on the distance

left analog stick



You can move the STAR freely with the left analog stick. However, its Mobility goes down as it moves farther. There is a limit on each STAR when stepping up onto a higher place. The STAR cannot go up more than a certain difference in terrain levels (There is no limit in going down). Also, if there is another unit in the way, the STAR cannot go through it unless that STAR has a special ability to do so.

Lock On

directional button (←→)



Lock On Data

If you put the Lock On cursor onto an enemy unit, that unit will be locked onto. If there are several enemy units in attack range, you can switch targets by pressing the directional buttons (←→).

The Lock On Data shows how many times you need to attack in order to defeat an enemy (star symbols), as well as the number of enemies in attack range.

Lock On Cursor

Lock On Target

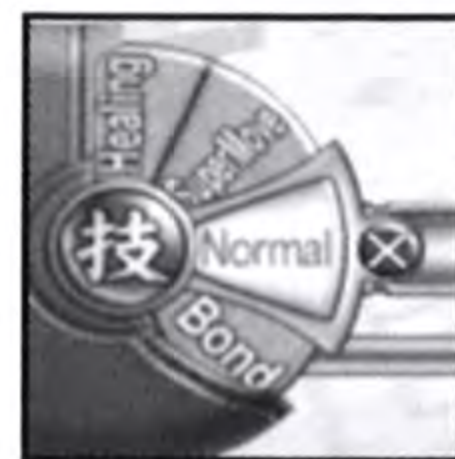
Viewpoint Move/Rotation

right analog stick

You can change the camera angle (viewpoint) with the right analog stick and with the **R3** button (press the right analog stick), the camera will move behind a STAR in an on-land battle. In an air battle, this process will switch between close/distant viewpoints. In the middle of a movie, you cannot change the camera angle.

Switch Attack Modes

You can switch attack modes executed with the **X** button with the directional buttons (↓↑) and the **L1** and **L2** buttons. There are four action types: "Normal," the regular attack, "Joint," a duo attack with another ally in close proximity, "Super Move," each character's unique attack, "Healing," which heals oneself or another STAR unit.



Attack: 1 attack spends 1 Mobility gauge unit

X button



When an enemy unit has been locked onto, if you press the **X** button, the STAR will attack that enemy. In essence, each attack is capable of attacking all locked-on enemy units within attack range (The attack range varies depending on the STAR). Also, if you press the button several times in a row, you can perform a combo attack of up to 5 hits.

Combo attack: Spends up to 5 Mobility gauge units.

If you press the **X** button up to 5 times in a row during an attack, it will become a combo attack. The more times the STAR attacks, the more damage the combo will deal, with the 5-hit combos being the most powerful. The STAR spends 1 Mobility unit each hit.

Battle Part

Joint Attack: Spends 1 Mobility gauge unit and some SP

⊗ button



The STAR attacks an enemy in collaboration with another STAR (both STARs will spend SP). The attacking STARs will be linked with one line, and all enemy units that are in this line will be the targets of this attack. You can switch the partner with the directional buttons (←→). Also, the stronger their “Bond,” the more powerful the joint attack will be. Sometimes, one more STAR near the two may also join the joint attack to deal even more damage.

* If the partner doesn't have enough SP or the distance between the two units is too great, they cannot do a joint attack.

Super Move: Spends 1 Mobility gauge unit and SP

⊗ button

Executes the STAR's unique super attack. Each Super Move has a different power, effect, and effective range. It may consume a lot of SP, but it may turn the tides of battle. Use these moves with caution! Also note that boss characters use these attacks as well.



Healing: Spends 1 Mobility gauge unit and SP

⊗ button



Heals that STAR's and other close STARs' HP. It consumes a certain amount of SP.

■ Friend's Guard ■

If one member of the Star Division is being attacked, another member may step in and perform a “Friend's Guard.” When this happens, the attacking enemy's Mobility will fall to 0 and the STAR will receive no damage.



Kiai: Spends Mobility depending on the current stratagem

⊙ button

“Kiai” is an action to gain “SP”. When the STAR's SP is at maximum, this action cannot be chosen. SP increases when the STAR is attacked by an enemy, as well.

Defense: Spends Mobility depending on the current stratagem

⊞ button

The STAR will concentrate on defense. Once the STAR chooses this action, it will receive less damage than normal until their next turn arrives.

Relationships Between Shinjiro and Other Members in Battle

Conversations between Shinjiro and other members during battle may affect their trust in Shinjiro, which dramatically influences their battle abilities. The higher their trust is, the more bonus points they have for their abilities. This way, they become stronger allies. Also, their trust makes a difference regarding the types of events and conversations Shinjiro gets during battles.



Command Menu

If you press the  button, the command menu will show up. On this you can see information regarding both the battle map and each individual unit. You can use this command as many times as you want, even if you don't have any Mobility.

Command Menu



- Area Move** The STAR flies to another area.
- Return** This will undo the STAR's movement.
- End Turn** You can finish the STAR's turn.
- Information** You can see the information of units placed on the battle map as well as objects.
- Situation** Tu peux vérifier les conditions de victoire et les conseils de combat.
- Stratagem** Only Shinjiro can choose this. You can choose or change the stratagem of the Star Division.
- Protect** Only Shinjiro can choose this. One member of the Star Division will not take damage. However, Shinjiro can only protect the member a few times.
- Help Me!** Only Shinjiro can choose this. It will send another member to Shinjiro's side (p.18).

Return

The STAR will undo its previous moving action and go back to its original location. But, if the STAR has made a commitment by performing either a "Normal," "Super," or "Joint," etc., any Mobility and SP you have spent will not be reversed. Also, once you have done "Area Move," you cannot go back to the original area.

End Turn

Regardless of any remaining Mobility, the STAR will stop performing actions and finish its turn. It will move onto the next unit's turn (either an enemy unit or another STAR).

Battle Part

Information (#1)

You can view the status and information of any unit or object in the battle map. Move the cursor with the left analog stick to select the unit you wish to see information about. You can also switch the focus from one unit to another with the directional buttons (←→).



Detailed Information

- ① **Symbol Display** Displays the pilot or the unit itself.
- ② **Action Order** The number at which this STAR's turn arrives.
- ③ **Name** The name of the Pilot, the unit ID code, the name of the unit, etc.
- ④ **HP** The HP of the unit (current/max)
- ⑤ **SP** The SP of the unit (current/max)
- ⑥ **Basic Functions** ATT: attack power, RMR: defense fortification level, SPD: the agility of the STAR.
- ⑦ **Trust bonuses** Bonuses on abilities created depending on the member's trust in Shinjiro.
- ⑧ **Totals** The sum of the STAR's basic functions + bonuses.
- ⑨ **Emergency Lamp** This turns on when the unit is in an abnormal state.
- ⑩ **Defense Lamp** This turns on when the unit is concentrating on defense.
- ⑪ **Special Skills** Abilities that influence all ally units within range.

Information (#2)

If you press the button while viewing a unit's detailed information, it will switch to the Bonds information screen. Here you can see the members' bonds. If you press the button here, it will switch to the Action Order screen. Here you can see the order all units in battle will take to perform actions. If you press the button here, it will switch to the Attack Range screen. You can see each unit's attack range. You can switch between regular attack range/super attack range with the button.



Bonds



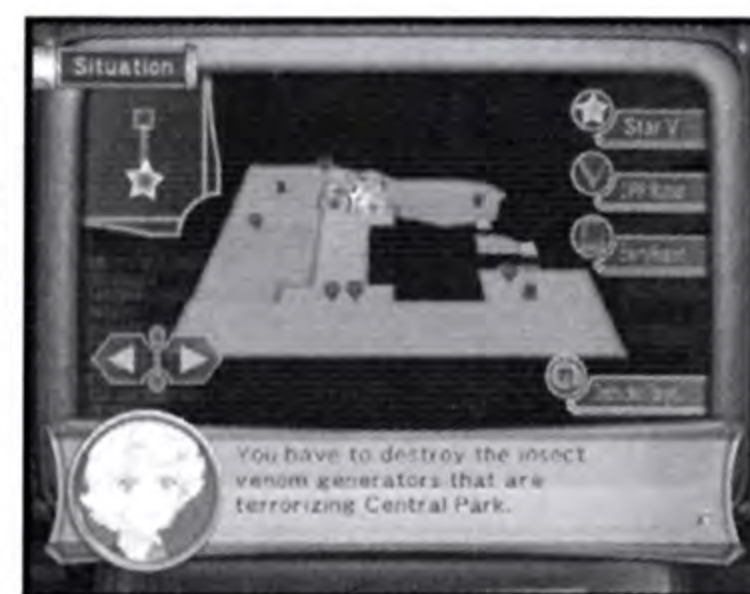
Action Order



Attack Ranges

Battle Situation

You can view the entire map of the battlefield and confirm victory and defeat conditions. You can switch areas with the directional buttons (←→). Also, you can turn the map around with the right analog stick.



Stratagem



Only Shinjiro can choose this action.

You can choose among “Shin,” “Gi,” and “Tai.” The default stratagem is “Gi.” If you change the stratagem, the STARS’ Mobility gauges will change, and their Mobility consumption will be different, as well. Note there are certain actions you can’t choose with certain stratagems. On Shinjiro’s turn, you can change the stratagem as many times as you want.

Shin (Spirit)



Hold onto your strong spirit and charge toward the enemy. The STARS’ ATT will increase and it will be easier to accumulate SP, but you won’t be able to perform “Healing.”

Gi (Prowess)



A versatile stratagem and attitude. You’ll be capable of all actions and the STARS’ SPD will increase.

Tai (Soma)



Infuse your body with a lot of live energy and focus on defense. The STARS’ RMR will increase, but you won’t be able to use “Super.”

Protect



Only Shinjiro can choose this action.

You can choose one ally unit. Under the aegis of Shinjiro, that unit will be free from taking any damage. The protected unit will not receive any damage from any enemy; in addition, every time an enemy tries to attack the selected unit, the unit’s trust in Shinjiro will increase. There is a limited number of times Shinjiro can do this in a single battle, and every time an enemy tries to attack the protected ally, this number decreases. When it reaches 0, Shinjiro can no longer “Protect” an ally unit until the next battle. If you want to undo “Protect,” choose Shinjiro himself as the target of protection.

Help Me!

Only Shinjiro can choose this action. Please consult page 18 for more details.

Area Move

The STAR will move from one area to another. Please consult page 18 for more details.

SYSTEM MENU

If you press the **START** button during the game, the system menu will show up (during some events or commands, this is unavailable). Here you can change the settings or pause the game.

Options

You can change the settings. The settings you can change are the same as those found in the "Option" menu from the main menu (p.7).

Discontinue

You can pause the game and go back to the title screen. You can resume where you are next time you play by choosing to load "Paused Play Data" from the main menu. (p.7) Unlike regular save data that can be created on the Eyecatch screen, you can only make one paused data with one game data. If you choose "Discontinue," the new data will overwrite the previous paused data.

Help

Descriptions of controls useable in the current situation.

Resume

Close the system menu and go back to the game.

A FREE DAY IN NEW YORK

You can play in this mode anytime. In this mode, you can browse Bromides (photos) you have received in the main game and use passwords. If you have cleared game data, you can enjoy some other extra features.

How to Start

First, Shinjiro will decide how to spend the day. (This mode starts in Ratchet's office if you have not started the main game or in Shinjiro's apartment if you have started the main game.) When you want to finish his day, make sure to choose "Leave the Theater" or "Write Diary and Go to Bed" in order to save the current data.



Photos

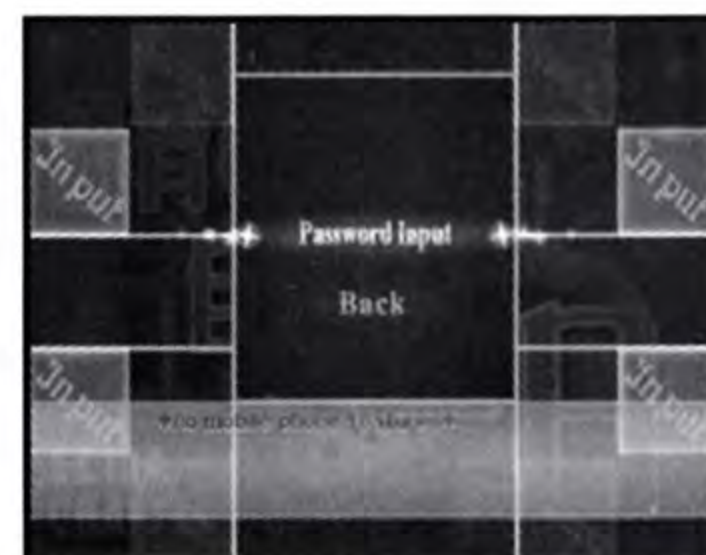
You can browse any Bromides you have obtained in the main game. The way to browse bromides is the same as the Bromide Browser (p.10).

Go to Romando

At Romando, you can enter passwords you've gotten from Sakura Wars, NISA and RosenQueen official websites to receive special bromides.

Confirm / Enter Password

Use the passwords gained from the official Sakura Wars website, NISA website, and RosenQueen website on this screen for some secret surprises!



CHARACTERS

SHINJIRO TAIGA

I'll show my samurai spirit!

A young Navy Lt. from Japan who's to become the new captain of the New York Combat Revue, Star Division.



GEMINI SUNRISE

Gemini Sunrise, rarin' to go!

A very cheerful cowgirl who tends to be a bit clumsy. Her master's last words bring her from Texas to New York with her fellow horse, Larry.



SAGIITTA WEINBERG (CHEIRON ARCHER)

In the name of the law... you are terminated!

A strong-willed lawyer who practices out of Harlem. She's very intelligent and is recognized for her exceptional perseverance, toughness, independence, and confidence.



Characters

RIKARITTA ARIES (ROSARITA ARIES)

**Gold gun or silver gun?!
Which one you wanna get shot with?!**

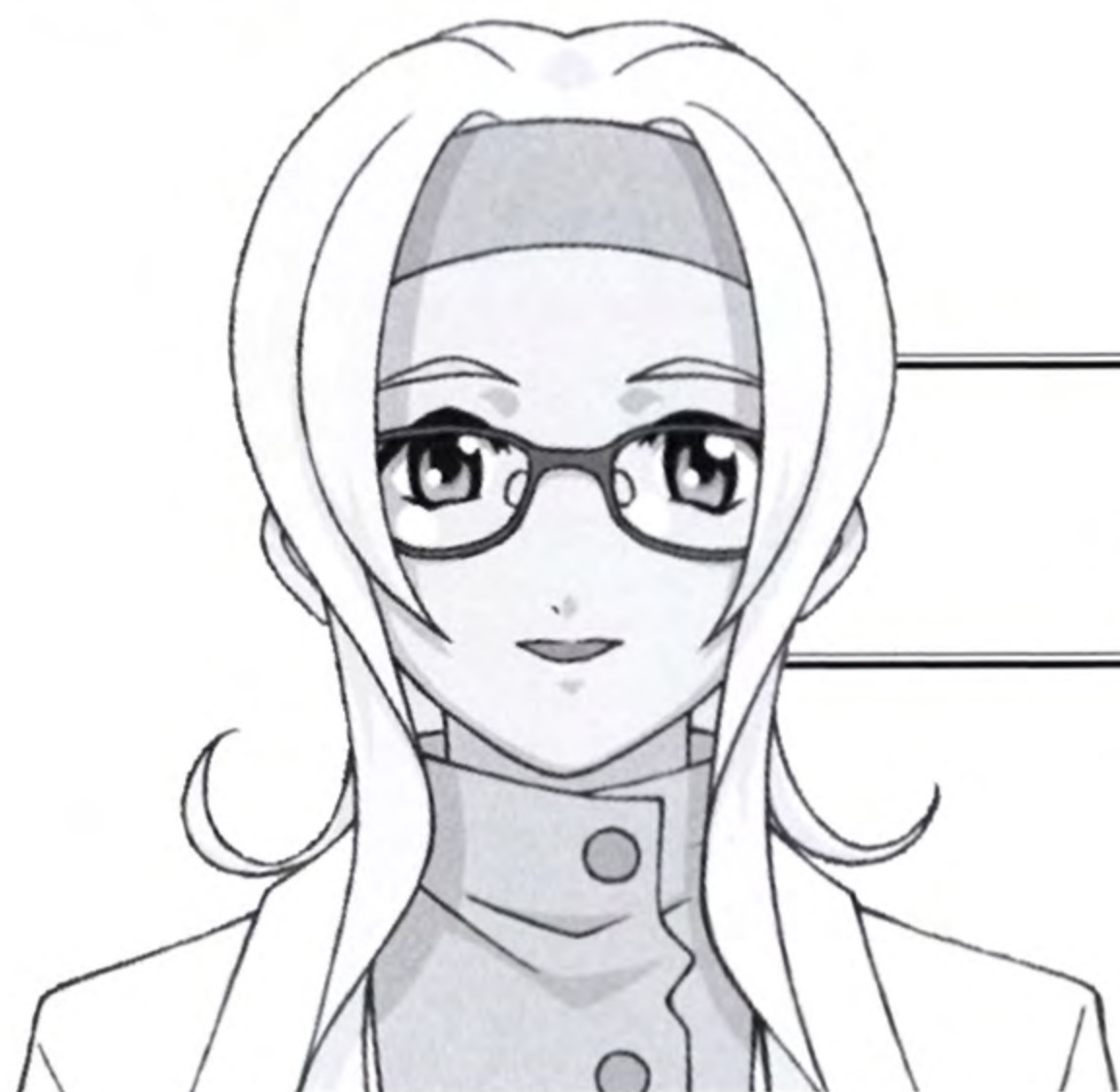
An energetic and merry little girl from Mexico.
She loves to sing and dance.



DIANA CAPRICE

**You'll be fine...
I can still feel the light of your life.**

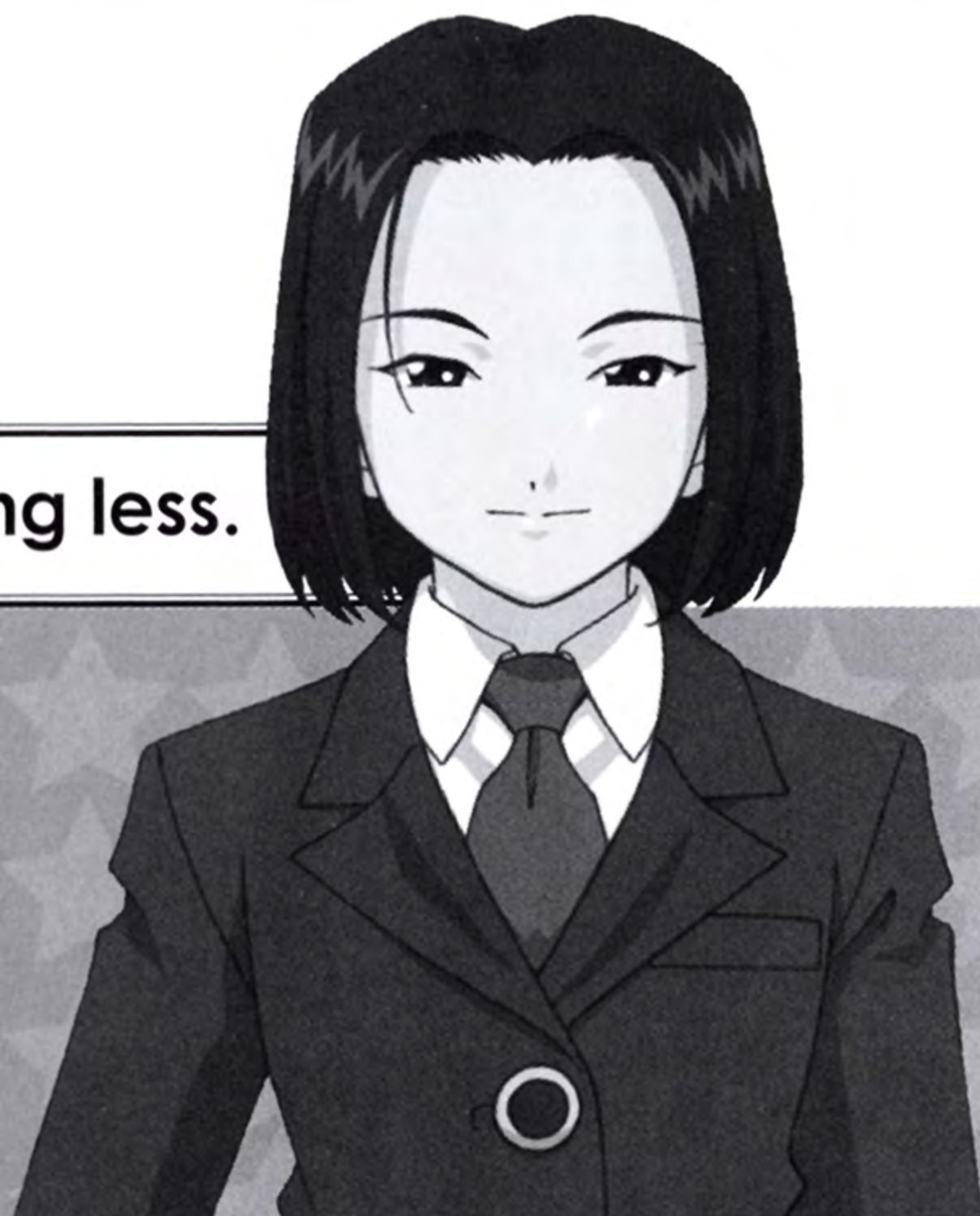
A young doctor who's as
compassionate as a goddess.



SUBARU KUJOU

I am Subaru... Nothing more, nothing less.

Her (?) true identity is completely unknown.
However, Subaru is definitely from a noble
Japanese family and excels at Noh and other
traditional Japanese dances.



RATCHET ALTAIR

Show us how bright you can shine!

Captain of the Star Division and Broadway's number one star.



SUNNYSIDE

Life is entertainment!

The commander of the New York Combat Revue and the owner of the Littlelip Theater.



PLUM SPANIEL (CHERRY COCKER)

Kyah! I'll do some good stuff to ya.

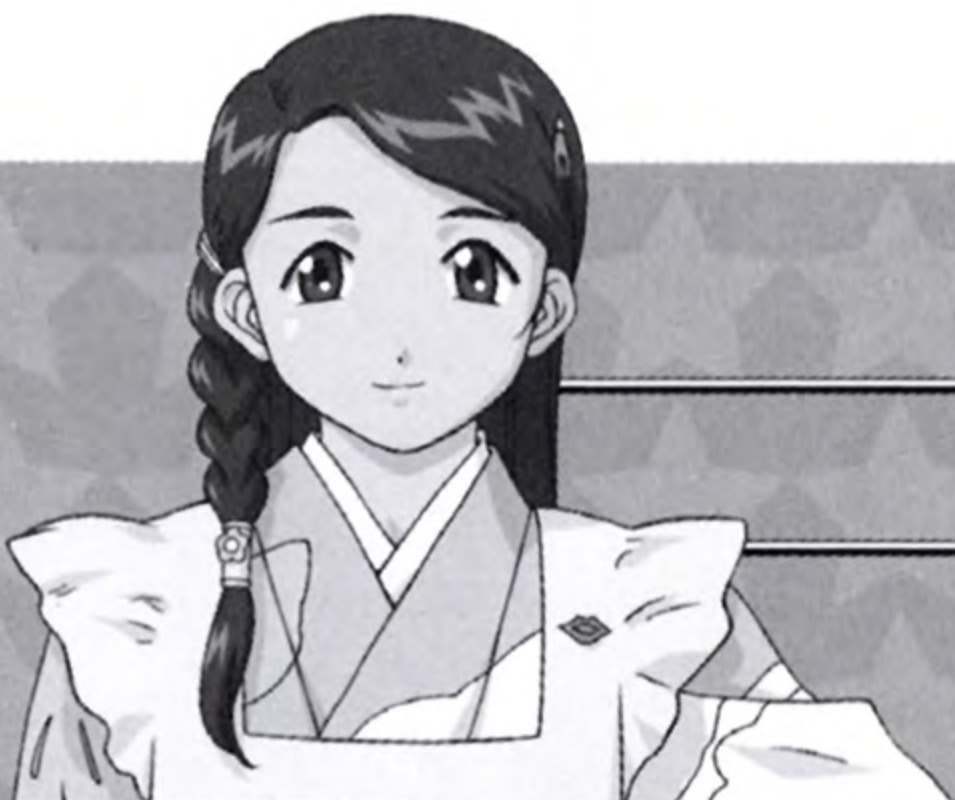
She rollerskates all around the Littlelip Theater, delivering drinks as a waitress.



ANRI YOSHINO

Whoa! That's not true!

The vendor at the shop inside Littlelip Theater. She also creates all of the stage costumes for the Star Division.



WARRANTY

NIS America, Inc. warrants to the purchaser of this product that the medium on which this program is recorded is free from material defects for ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90days warranty period, NIS America will replace the game disk, at its 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 then as specified in this manual.

WARRANTY SERVICE

1. Finalize your registration for Sakura Wars™ ~ So Long My Love ~ 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 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 email at Support@NISAmerica.com.

1221 E. Dyer Rd. Suite 210
Santa Ana, CA 92705
U.S.A
tel: 1(714) 540-1122

AVERTISSEMENT : PHOTSENSIBILITÉ ET CRISES D'ÉPILEPSIE

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME ÉLECTRONIQUE DE DIVERTISSEMENT PLAYSTATION^{MD}2.

Un très faible pourcentage de personnes peut être victime de crises d'épilepsie ou de pertes de vision (équivalent 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.

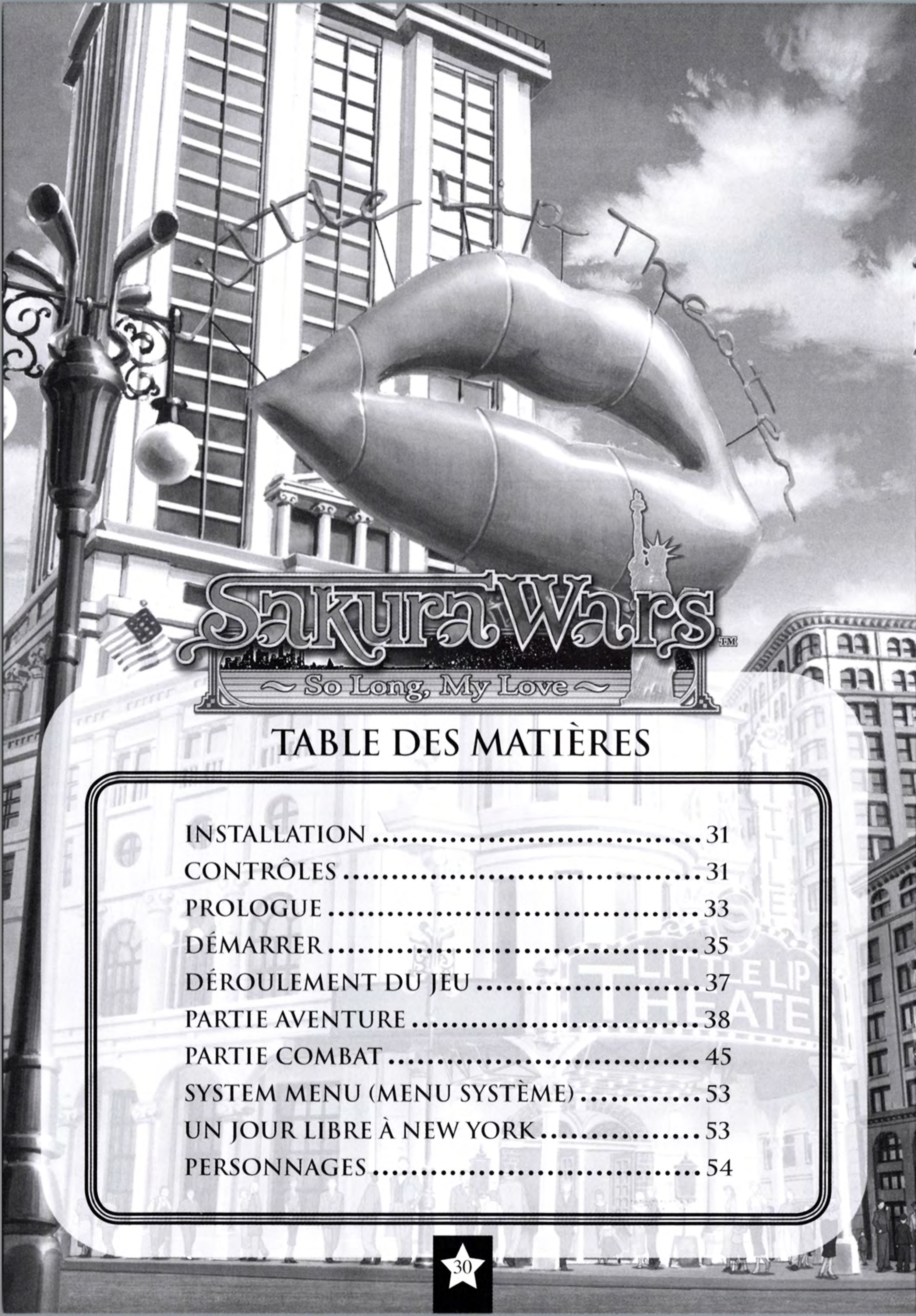
Cessez immédiatement d'utiliser le système si vous ressentez n'importe lequel des symptômes suivants : vertiges, nausée ou sensation comparable à celle du mal des transports; inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie de votre corps. Si les symptômes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

The background of the entire page is a detailed illustration of a New York City street scene. In the foreground, a large, metallic, bullet-shaped object is suspended in the air, held by several chains. To the left, a street lamp with multiple globes stands on a sidewalk. In the background, tall buildings with many windows line the street. A sign for 'LITTLE THEATRE' is visible on one of the buildings. The sky is filled with clouds.

Sakura Wars™

~ So Long, My Love ~

TABLE DES MATIÈRES

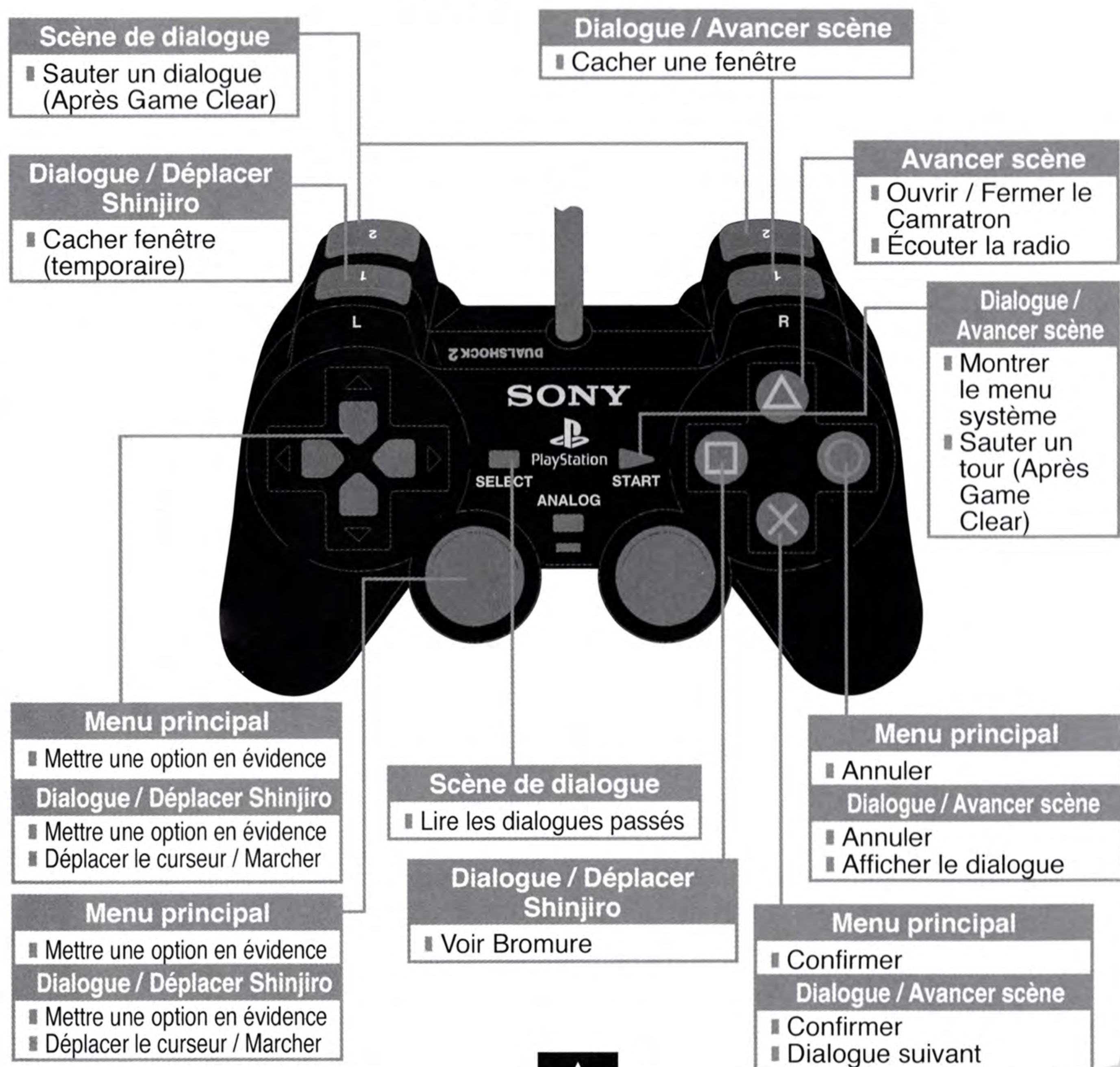
INSTALLATION	31
CONTRÔLES	31
PROLOGUE	33
DÉMARRER	35
DÉROULEMENT DU JEU	37
PARTIE AVENTURE	38
PARTIE COMBAT	45
SYSTEM MENU (MENU SYSTÈME)	53
UN JOUR LIBRE À NEW YORK	53
PERSONNAGES	54

INSTALLATION

Démarrer: 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 (Sakura Wars™: So Long My Love) 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.

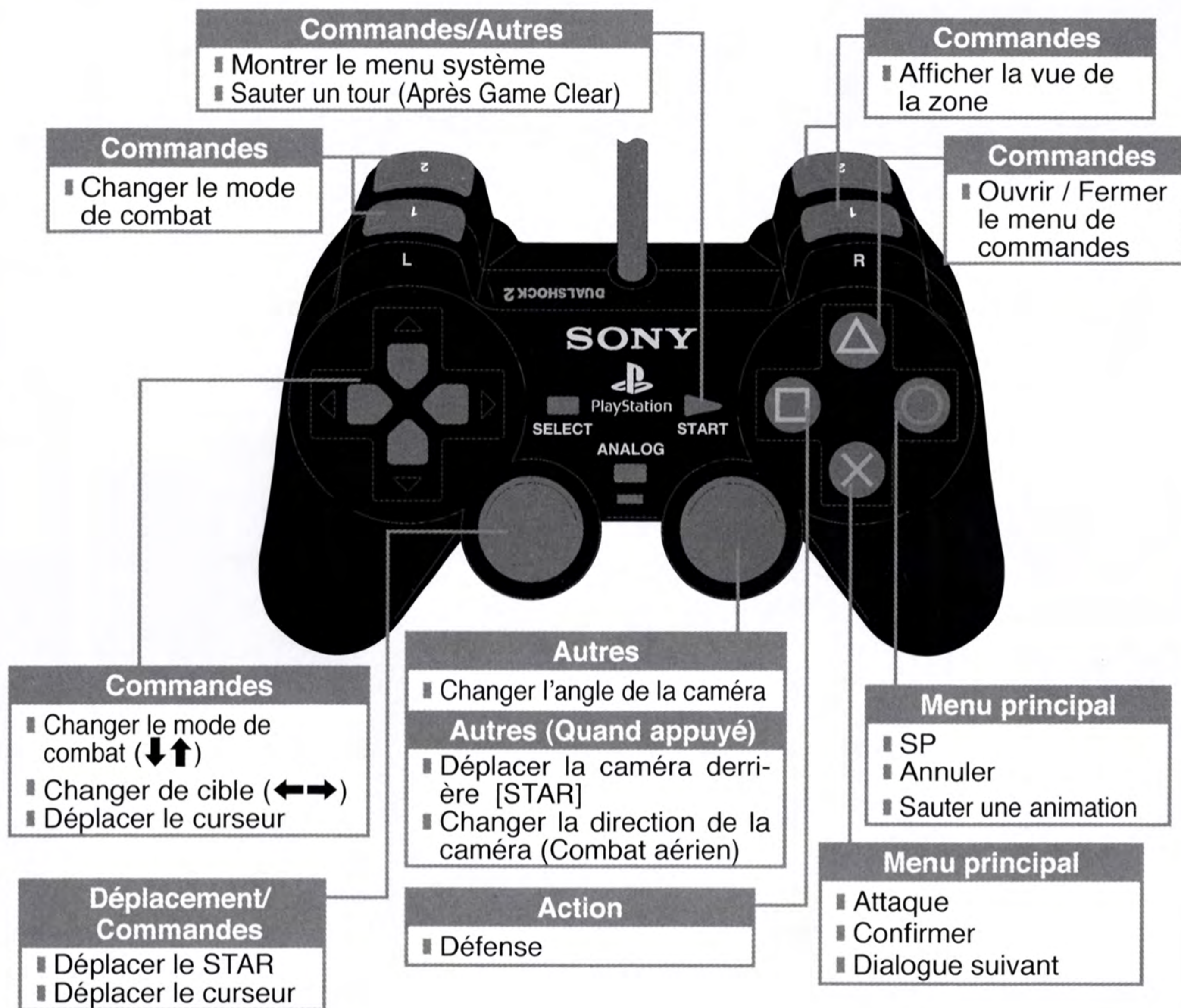
CONTRÔLES PARTIE AVENTURE



CONTRÔLES

PARTIE COMBAT

En combat, ce jeu adopte un système de stratégie par tour où les membres de la New York Combat Revue pilotent les STAR et combattent des robots ennemis. Pour plus de détails, voir p.45.



Annulation d'une action au combat

Dès qu'une action a été exécutée, elle ne peut pas être défaire. En revanche, vous pouvez utiliser la commande "Return" à partir du menu des commandes pour annuler le mouvement d'un personnage avant de faire une action (p.50).

PROLOGUE

1928... le pays de l'espoir et de la liberté, New York

La source d'énergie appelée "vapeur" qui a été créée pendant la Révolution Américaine de la vapeur a joué un grand rôle pour aider New York à s'épanouir en l'une des plus grandes métropoles du monde.

La ville gigantesque, avec tous ses gratte-ciels, a modernisé l'industrie du commerce, du spectacle et des loisirs au delà de ce qu'on pouvait imaginer.

Cette ville doit son évolution rapide à l'Esprit de Pionnier infatigable et indomptable de ses habitants qui les laisse motivés à s'acharner pour réaliser leurs rêves.

Cependant, cette ville Goliath n'a pas rassemblé que de bons travailleurs.

Les États-Unis des Amériques, à l'âge tendre de 150 ans, a lutté pour définir sa vraie identité en tant que nation.

En obtenant un grand nombre de reliques et artefacts de l'étranger, il a nourri les énergies maléfiques du passé avec un tout nouvel environnement pour se développer.



Pour défendre New York de ces êtres maléfiques, une équipe secrète fut formée. En utilisant un spectacle extravagant de Broadway comme couverture, les membres risquent leurs vies en coulisse pour protéger les habitants de New York.

Ce groupe est connu comme la "New York Combat Revue, Star Division". Ensemble, ils représentent la force et l'unité des Amériques comme leur branche de Tokyo le fait au Japon depuis des siècles.

Notre histoire commence quand un jeune homme brillant, brûlant du désir de la gloire de ses ancêtres samourais, est choisi pour rejoindre la Star Division.



Dans son cœur brule l'esprit d'un samourai et un refus d'abandonner son rêve.

Ce jeune homme est Shinjiro Taiga, un Lieutenant de la Marine qui est déterminé à se battre pour la justice. Rempli d'espoirs et de rêves, il s'aventure de l'autre côté du monde pour combattre pour ses idéaux.

"Je deviendrai un grand homme!"



DÉMARRER

Quand vous démarrez le jeu, le système charge automatiquement le fichier de jeu existant pour "Sakura Wars™: So Long, My Love". Si c'est la première fois que vous démarrez le jeu, il vous demande de créer un nouveau fichier de jeu.

Création et chargement du fichier de jeu

Quand la Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est insérée dans la Fente 1, les données préalablement sauvegardées seront chargées automatiquement. La première fois que vous démarrez le jeu, vous avez besoin de créer un nouveau fichier de jeu. Utilisez la Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) pour sauvegarder vos progrès. Vous aurez besoin d'au moins 400KB d'espace libre.



Menu principal

Le menu principal s'affiche après la fin du film d'ouverture. Vous pouvez sauter le film en appuyant sur la touche START. Dans ce menu, vous pouvez commencer ou continuer le jeu. Vous pouvez également changer les paramètres des options.



Nouvelle partie

Commencez votre nouvelle partie à partir du Chapitre 1. Si vous choisissez cette option, indépendamment de vos données sauvegardées, vous pouvez jouer au jeu dès le début.

Continuer

Vous pouvez charger vos données sauvegardées de la Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) et continuer le jeu où vous avez sauvegardé dernièrement. Si vous choisissez cette option, une liste de données sauvegardées apparaît. Ce sont les sauvegardes juste avant les combats ou entre les sous-chapitres.

Écran de la liste des données sauvegardées

Il affiche la liste des données sauvegardées. Cela montre le numéro du chapitre, le temps total joué, et l'héroïne avec qui vous êtes le plus proche au présent. Choisissez les données que vous voulez charger et appuyez sur la touche X.

◆ Load Game (Continuer)

Vous pouvez reprendre votre partie.

◆ Delete (Supprimer)

Vous pouvez supprimer des données sauvegardées dont vous n'avez plus besoin. Dès que vous choisissez les données à supprimer, vous voyez l'écran de confirmation. Appuyez sur la touche appropriée pour confirmer votre action.

◆ Cancel (Annuler)

Ceci vous ramène à la liste de données sauvegardées.



Menu principal

Charger les données de "Pause"

Vous pouvez charger les données que vous avez mis "en pause". Pour suspendre vos données, vous pouvez choisir "Pause" à l'écran qui apparaît quand vous appuyez sur la touche START pendant le jeu. Vous pouvez faire jusqu'à 48 données de sauvegarde, mais une seule donnée de "Pause" peut être sauvegardée par fichier de jeu.



Options

Vous pouvez changer les paramètres du jeu. Vous pouvez le faire au "Eyecatch Screen" (l'Écran de courte séquence animée) (p.43). Si vous choisissez "Default", les paramètres reviennent aux paramètres par défaut.

■ Text Speed (Vitesse de texte)

Vous pouvez choisir la vitesse de dialogue: Normal, Fast (Rapide), ou Instant (Instantané).

■ Text Advance (Déroulement du texte)

Vous pouvez choisir entre une progression Manual (Manuel) et Automatic (Automatique).

■ Advancement Speed (Vitesse de déroulement)

Ceci s'applique seulement quand vous choisissez Automatic Text Advancement (Déroulement automatique du texte); il détermine la durée pendant laquelle le texte reste visible avant le défilement automatique.

■ Sound (Audio)

Vous pouvez changer entre "Stéréo" et "Monaural".

■ Voice (Voix-off)

Vous pouvez choisir d'allumer ou d'éteindre la Voix-off d'un personnage.

■ Vibration

Vous pouvez éteindre ou allumer la fonction de vibration DUALSHOCK®2.

■ Camratron

Vous pouvez choisir la sonnerie du Camratron. Le réglage par défaut est "Alarm".

A Free Day in New York (Un jour libre à New York)

Ceci est un mode extra où vous pouvez feuilleter des Bromides (Bromures ou photos) et utiliser des mots de passe pour débloquer des accessoires secrets. (Voir p.53)



DÉROULEMENT DU JEU

Vous prenez le rôle de “Shinjiro Taiga” et combattez pour la paix de New York avec la “New York Combat Revue Star Division”. Le jeu est divisé en 2 parties.

Partie Aventure

Shinjiro se promènera dans le Littlelip Theater (le Théâtre de Littlelip) et la ville de New York pour parler aux membres différents de la Star Division ainsi qu'à d'autres personnages. Selon vos conversations avec eux, leur “Trust” (Confiance) en vous change ou ils créent de “Bonds” (Liens) entre eux, ce qui change aussi leurs techniques au combat.



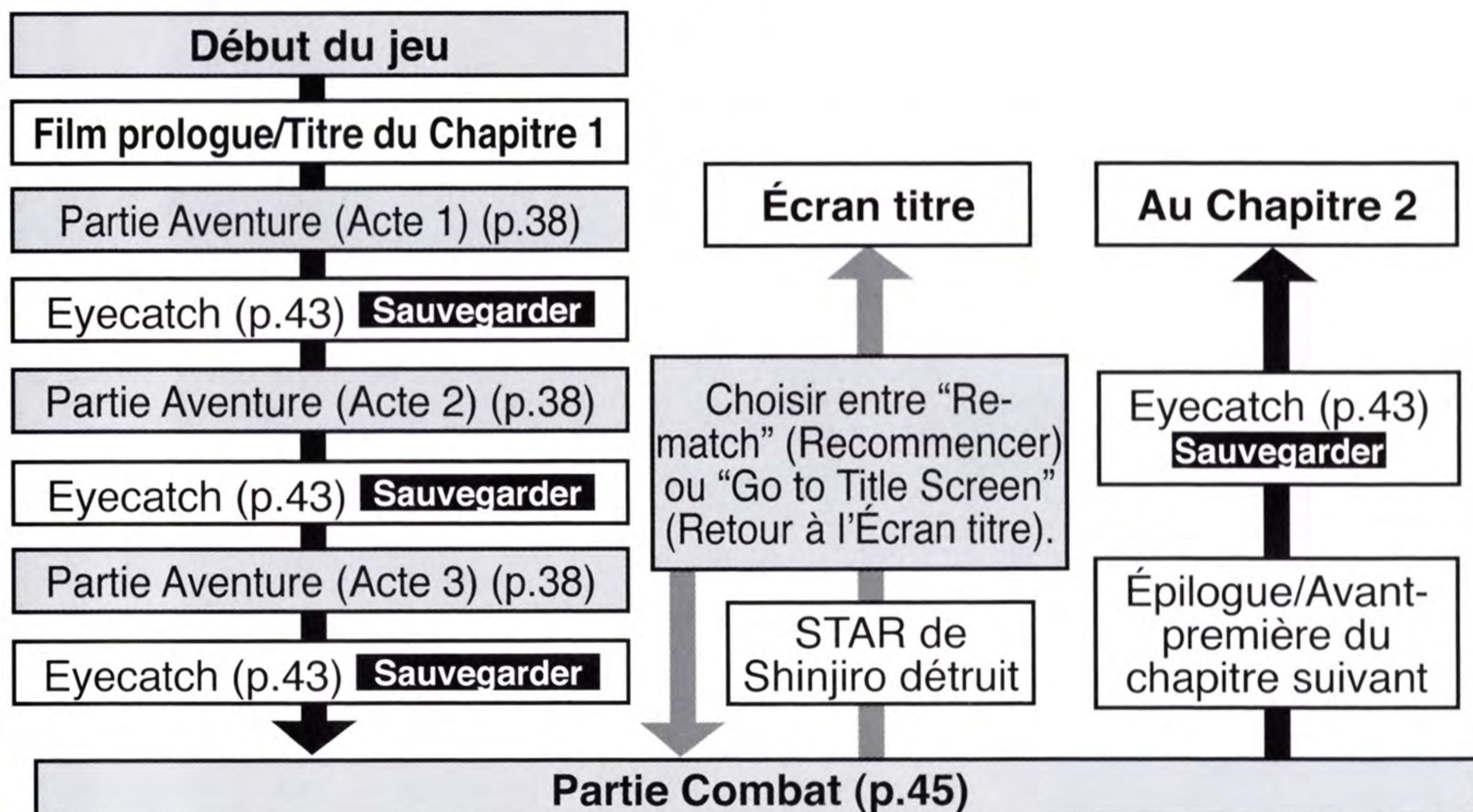
Partie Combat

Vous combattez des ennemis en contrôlant les STAR (Unités de combat de la Star Division). Si le STAR contenant Shinjiro est détruit, ou si certaines conditions de défaite sont réunies, le jeu se termine.



Déroulement du jeu

Voici un diagramme du déroulement typique du jeu. Plus d'informations sur les sections différentes se trouvent aux pages correspondantes.



PARTIE AVENTURE

Affichage de l'écran pour la Partie Aventure

Dans la Partie Aventure, vous avancez dans l'histoire en parlant aux membres de la division STAR et aux autres personnages. Parfois LIPS (p. 39) et d'autres événements apparaissent.



Scène de dialogue



- 1. Portrait**
Affiche une image de l'interlocuteur actuel.
- 2. Fenêtre de message**
Affiche le dialogue du personnage
- 3. Symbole Étoile**
S'affiche quand vous pouvez avancer le texte.

Déplacement

Cette option vous permet de vous déplacer dans la ville de New York et de continuer l'histoire. Déplacez Shinjiro sur une carte en 3D vers une zone que vous voulez visiter. Si vous appuyez sur la touche **X** devant le nom d'une personne, vous commencez une scène de dialogue.



Carte 3D

Quand vous atteignez le bord de la carte, "EXIT" s'affiche. Appuyez sur la touche **X** pour afficher "Manhattan Map" (Carte de Manhattan), et vous pouvez vous déplacer dans des zones différentes de New York. Choisissez la zone que vous souhaitez visiter et la carte s'affiche.

Vous ne pouvez faire cette action qu'un certain nombre de fois par combat.



Manhattan Map
(Carte de Manhattan)

Zone



- 1. Shinjiro**
Le personnage principal. Vous le déplacez, soit avec le joystick analogique gauche, soit avec les touches directionnelles.
- 2. Nom de lieu/Nom de personnage**
Vous pouvez entrer dans cet endroit ou commencer une conversation avec ce personnage. Appuyez sur la touche **X** devant ce genre d'affiche.
- 3. Camratron (Clock) (Horloge)**
Le temps passe à chaque fois que vous visiter une zone.

Comment jouer la Partie Aventure



Scène de dialogue

La Partie Aventure avance principalement à travers les scènes de dialogue. Quand un Symbole Étoile apparaît en bas à droite de l'écran dans la boîte de dialogue, appuyez sur la touche **X** pour continuer la conversation.

Le Symbole Étoile montre que vous pouvez continuer la conversation.

Temps limité pour la Partie Aventure

Quand vous explorez New York, le Camratron (Clock) (Horloge) vous indique le temps. Quand Shinjiro visite des endroits divers, le temps avance. Après un certain temps, la Partie Aventure s'achève. Certains événements dépendent de l'endroit où vous vous trouvez, à un endroit particulier à un moment donné. Utilisez votre temps prudemment et rappelez-vous des informations que vous obtenez des autres personnages.



Horloge

Se déplacer sans limite de temps

Certains événements n'ont pas de limite de temps. L'horloge ne s'affiche pas. Vous pouvez aller où vous voulez dans la zone sans que le temps ne passe.

Obtenir des Infos par Radio

Si vous appuyez sur la touche **△** lorsque vous vous déplacez, la fenêtre du Menu du Camratron s'affiche. Si vous choisissez l'option "Radio", vous pouvez écouter la radio; vous entendez peut-être les gros titres, les ragots, le concours de Littlelip Theater et plus.



Radio

Navigateur Bromides (Bromures ou photos)

Si vous appuyez sur la touche **□** pendant la Partie Aventure, vous pouvez feuilleter les Bromides (Bromures ou photos) que vous avez obtenus dans le jeu. Vous pouvez en acheter au "Anri's Shop" (Magasin d'Anri) ou les obtenir comme cadeaux. Choisissez le bromure que vous voulez voir en entier. Vous pouvez revenir en arrière en appuyant sur la touche **○**.



Choix et LIPS

Choisissez votre Action [sélectionnez une fenêtre]



Select Windows (Sélectionner fenêtres) apparaît quand l'histoire diverge. Cela arrive surtout pendant une conversation entre Shinjiro et un autre personnage. Choisissez votre action en utilisant le joystick gauche ou les touches directionnelles du haut et du bas et décidez en appuyant sur la touche **X**. Même si il n'y a pas de temps, l'histoire change en fonction de vos choix.

Choisissez votre Action dans un temps limité [LIPS]

Quand un personnage vous pose une question, il se peut que vous ayez à répondre dans un temps limité. Ce système s'appelle LIPS "Live & Interactive Picture System" (Système d'image interactif et en direct). Basés sur les résultats de LIPS, le niveau de "Trust" des personnage pourrait changer et le développement de l'histoire pourrait varier.

■ LIPS Normal ■

Ce LIPS apparaît quand Shinjiro doit prendre une décision. Avant que la Barre de temps ne disparaisse, choisissez votre Action avec le joystick gauche ou les touches directionnelles du haut et du bas et la touche **X** pour décider. "Time Over" (Fin de temps) est également une option qui mène à une branche différente de l'histoire. Certaines conditions peuvent faire déclencher des événements spéciaux.



Cette chronologie montre le temps restant.

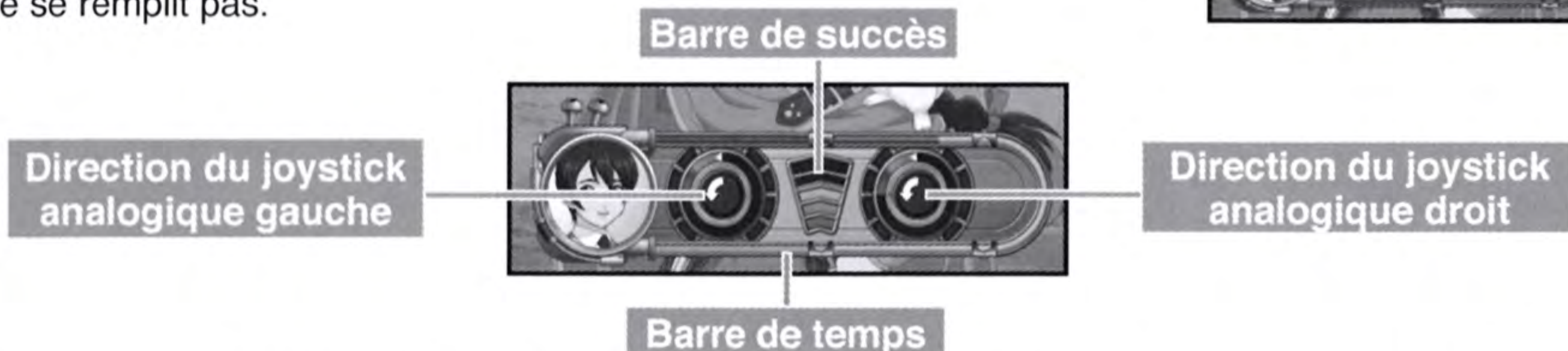
■ LIPS doublé ■

En plus de la fenêtre normale de LIPS, il y a une autre Barre de temps qui ressemble à un tuyau en acier. Cette limite de temps dure généralement plus que celle du LIPS normal et vous devez parfois faire des décisions multiples ou réussir à faire certaine activité. Comme LIPS normal, "Time Over" (Fin du temps) est une autre option qui change l'histoire.



■ LIPS Bâton ■

Dans ce type de LIPS, vous manipulez le analogique gauche et droit. Cela s'affiche quand Shinjiro doit faire quelques choses dans un temps donné. Avant que la Barre de temps ne s'épuise, utilisez le joystick analogique gauche et droit en suivant la bonne direction. Si vous suivez la bonne direction, la Barre de succès augmente. Si vous continuez à rater, la barre ne se remplit pas.



Ce processus s'arrête quand la Barre de succès est pleine, quand elle est totalement vide ou quand il n'y a plus de temps. Selon vos résultats, l'histoire change. Le LIPS Bâton se produira durant des scènes différentes. Par exemple:



Basketball avec l'équipe d'Harlem de Cheiron



Entraînement au sabre avec Gemini



Tolérer la douleur!



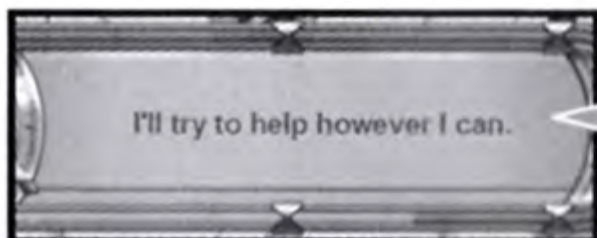
Une séance de jazz avec Subaru

■ LIPS Analogique ■

Ce genre de LIPS se produit quand vous devez décider sur la projection de la voix de Shinjiro ou la force d'une action donnée. Vous choisissez la force, la mesure, ou le degré avec le joystick analogique gauche ou les touches **↑** et **↓**, et vous décidez avec la touche **×**. Plus haut la barre, plus de force il faut mettre dans votre action. "Time Over" est aussi une option.

LIPS Analogique

Descendez la barre avec le joystick analogique gauche ou la touche **↓** et décidez avec la touche **×**.

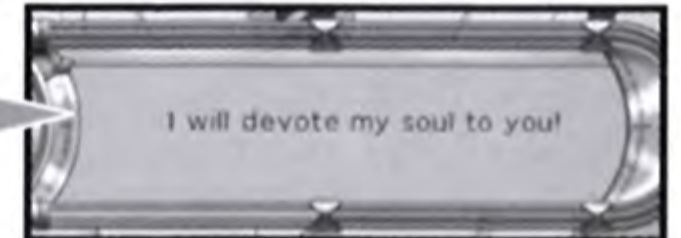


Vous marmonnez trop.
Vous allez vous faire gronder.

Jauge



Montez la barre avec le joystick analogique gauche ou la touche **↑** et décidez avec la touche **×**.



Votre forte réponse était convaincante. Ils l'ont aimé.

Mode Click

Parfois un curseur apparaît sur l'écran pendant une scène de dialogue. Vous pouvez déplacer le curseur et chercher des endroits/choses différents sur l'écran avec la touche **×**. Le curseur change de forme en fonction de l'endroit où il est et vous pouvez avoir des résultats variés en fonction d'où et ce que vous cherchez. Parfois cela peut influencer "Trust" (Confiance) d'un personnage et il peut apparaître dans une fenêtre LIPS.



■ Ex: Shinjiro cherche les affaires de Gemini avec le Search Cursor (Curseur de recherche).



Déplacez le curseur sur les affaires de Gemini et confirmez la recherche.



Gemini réagit et vous pose une question.



Décidez comment répondre pendant le LIPS.

Partie Aventure

Curseur normal



Apparaît quand il n'y a rien de spécial près de Shinjiro. (Pas de réaction si vous appuyez sur la touche **X**).

Curseur de recherche



Apparaît quand vous regardez un personnage ou une certaine vue.

Curseur de conversation



Apparaît quand vous avez une conversation avec un personnage. Apparaît sur la bouche d'un personnage. Si vous appuyez sur la touche **X**, une conversation commence.

Curseur de poussée



Apparaît quand vous appuyez sur un bouton d'une machine, etc.

Curseur Saisir/Tenir



Apparaît quand vous tenez ou attrapez quelque chose.

Curseur de touche



Apparaît quand vous touchez quelqu'un ou quelque chose.

Curseur de déplacement



Si vous appuyez sur une touche quand il s'affiche, vous arrêtez la conversation et allez dans un autre endroit.

Curseur Cœur



Apparaît quand vous regardez le décolleté d'une femme.

Curseur Coup



Apparaît quand vous tapez sur quelque chose.

La photographie avec le Camratron

À un moment donné dans le jeu, Shinjiro obtient un téléphone portable équipé d'un appareil photo appelé "Camratron". En l'utilisant, vous pouvez photographier des choses pendant des scènes et des événements.

■ Comment utiliser le Camratron ■

■ Cadrer sur un objet.

En utilisant le joystick analogique gauche, fixez l'objet que vous voudriez prendre en photo dans le viseur. Le Camratron peut zoomer en avant et en arrière avec les touches directionnelles **↑** et **↓**. Les objets peuvent paraître différents dans la photo selon l'angle duquel vous avez pris la photo.



■ Focus et faire cliquer l'obturateur

Utilisez les touches **L1** et **R1** pour cadrer sur l'objet en faisant se rejoindre les deux cercles au centre du viseur. Dès que vous réglez la lentille, appuyez sur la touche **X** pour prendre la photo.

Prendre des photos pendant que vous bougez

Parfois on vous demande de prendre des photos thématiques. Si vous trouvez un bon objet à photographier, mettez-vous en face de l'endroit, et appuyez sur la touche . Choisissez "Camera". Vous pouvez faire vos photos.



Cherry, qui travaille au Drink Bar du Littlelip Theater, collectionne des photos pour faire des prospectus. Si vous le pouvez, aidez-la en lui donnant quelques photos. Si vous lui donnez des photos qu'elle aime, elle vous donne peut-être un cadeau.



Écran

Pendant chaque transition entre les combats ou les scènes d'aventure, l'écran Eyecatch apparaît. Voilà ce que vous pouvez faire:

- Save** Sauvegarder des données jouées.
- Condition** Vous pouvez regarder les habilités et les états des membres de la "Star Division".
(État des membres)
- Bond (Lien)** Vous pouvez voir la force de vos liens entre Shinjiro et les autres membres.
- Option** Vous pouvez changer les paramètres du jeu.
- Go to Title** Vous pouvez revenir à l'Écran titre.
(Retour à l'Écran titre)
- Resume (Reprendre)** Vous pouvez reprendre le jeu.



■ Save (Sauvegarder) ■

Si vous choisissez cela, vous allez au "Play Data List Screen" (Écran des Données de jeu) (p.35). Sélectionnez la location où vous voulez mettre vos données.

■ Members' Status (État des membres) ■

Vous pouvez voir le moral des membres de la Star Division actuel, l'évolution de Shinjiro, etc. Si une bataille est imminente, vous pouvez également voir les habilités de combat du personnage.

Moral Actuel



Habiletés



① Ranking (Classement)

Les personnages sont mis en ordre selon "Trust" en Shinjiro (moral).

② Moral actuel

Le moral du personnage s'affiche. Selon leur moral et leur motivation, il s'affiche comme l'un de ces états différents: "Not Motivated" (Pas motivé), "Fairly Motivated" (Assez motivé) et "Very Motivated" (Très motivé).

③ Niveau d'augmentation de Shinjiro

Le "Titre" et le "Niveau" de Shinjiro sont affichés.

④ Bustes des personnages

Selon le moral actuel, le visage des personnages a trois expressions différentes.

⑤ Bonus d'habiletés/Pénalités

Des bonus et des pénalités contre les capacités des membres gagnés à travers la Partie Aventure s'affichent ici. Vous pouvez les voir sur l'écran Eyecatch avant un combat.

* Vous pouvez changer entre "Current Morale" (Moral actuel) et "Ability Bonuses" (Bonus d'habiletés) avec la touche .

Partie Aventure

■ Bonds (Liens) ■

Vous pouvez voir la force de vos liens entre les membres de la Star Division. Vous pouvez choisir entre "Bonds Between Shinjiro and Each Other Member" (Liens entre Shinjiro et les autres membres) et "Bonds Among All Members" (Liens parmi tous les membres) avec la touche **X**. Plus la ligne est grosse, plus le lien est fort. Un duo avec des liens forts est capable d'attaques jointes puissantes.



Trust (Confiance), Bond (Lien) et Shinjiro's Growth Level (Niveau de croissance)

Il y a trois variables importantes à garder à l'esprit: "Trust", "Bond" et "Shinjiro's Growth Level". Cette section parle de ces variables.

"Trust" (Confiance)

Cette variable indique la force de "Trust" de chaque membre envers Shinjiro. Cela démarre toujours au niveau initial ce qui n'est pas très haut. Les activités de Shinjiro et les résultats de LIPS influencent "Trust" de temps en temps. Plus "Trust" est haute, plus les membres gagnent de bonus sur leurs habilités. Quand "Trust" augmente, il y a une sonnerie de carillon qui l'annonce.

Une mélodie déprimante se joue

Classement
de "Trust"
baisse

"Trust"
baisse

Une mélodie joyeuse se joue

"Trust"
augmente

Classement
de "Trust"
augmente

Bonds (Liens)

Un "Bond" est le niveau d'intimité entre deux membres autres que Shinjiro alors que "Trust" est entre Shinjiro et les autres membres. Cette variable augmente en effectuant des attaques jointes et en se soignant les uns les autres.

Shinjiro's Growth Level (Niveau de croissance de Shinjiro)

Selon les résultats de LIPS, le Niveau de croissance de Shinjiro augmente ou baisse ainsi que "Trust" des autres membres.

Titre Cela dépend en fonction du Niveau de croissance de Shinjiro. Cela influence les habilités de Shinjiro.

Vous pouvez vérifier le Niveau de croissance de Shinjiro dans la fenêtre des Members' Status (État des membres) à partir de l'écran Eyecatch.

PARTIE COMBAT

Dans la Partie Combat, vous tentez de remplir certains objectifs, comme la destruction de toutes les unités ennemies sur la carte de combat, ou vaincre une des unités boss.

■ Conditions de victoire ■

- Vaincre tous les ennemis sur la carte de combat.
- Détruire l'unité boss.
- Remplir d'autres conditions comme ramasser des objets ou détruire certaines unités.



← Une fois que les conditions de victoire sont satisfaites, l'histoire continue.

■ Conditions de défaite ■

- Le STAR de Shinjiro est détruit (HP à 0).
- D'autres conditions de défaite sont satisfaites.



← Si vous perdez un combat, vous pouvez essayer de nouveau.

Comprendre l'Écran de combat

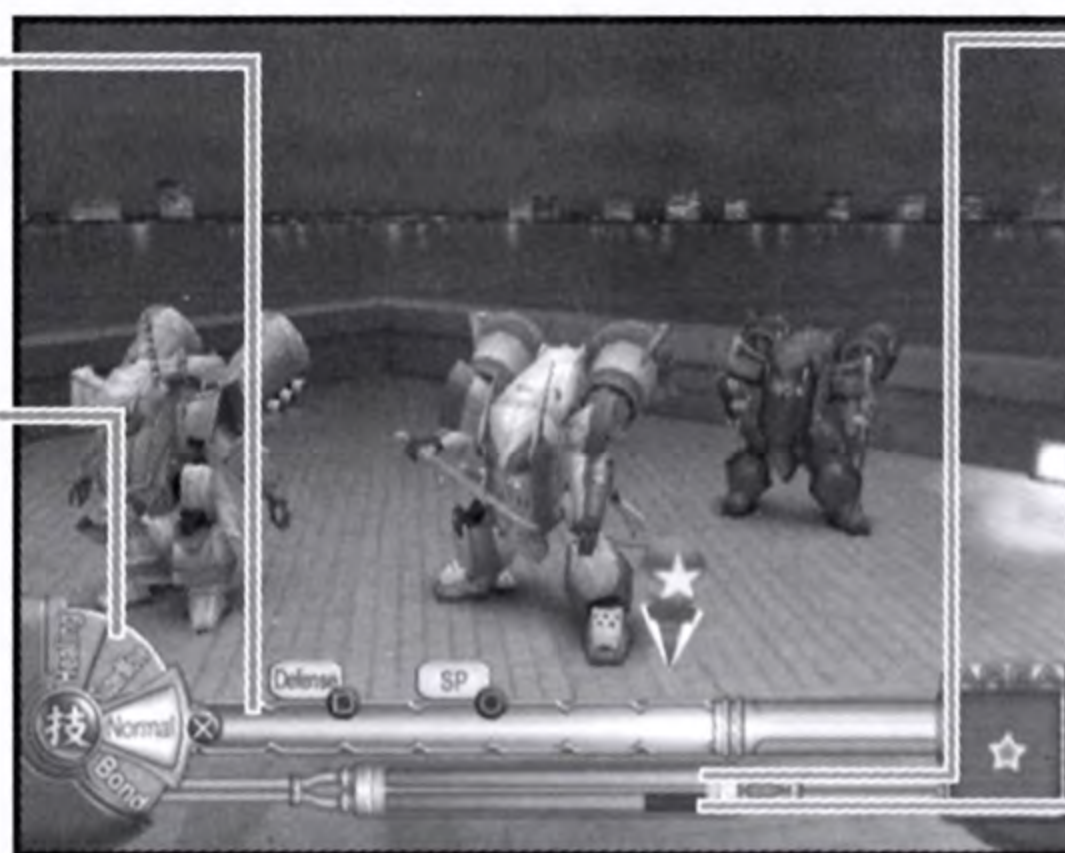
Pendant le combat, la clé de la victoire est l'efficacité de l'utilisation de la Barre "Mobility" (Barre de mobilité). Pour plus de détails, voir page 47.

Barre de mobilité

Cette variable est requise pour que les membres de STAR fassent des actions.

Stratégie actuelle et Mode attaque

Cela montre la stratégie de la Division STAR et le Mode attaque que vous pouvez exécuter en appuyant sur la touche .



HP

C'est la condition physique du STAR. Si ça atteint 0, le STAR est détruit.

SP

L'esprit du pilote. Vous pouvez exécuter des attaques jointes, super attaques ou des gestes curatifs.

SP par défaut

Le montant des SP par défaut se base sur "Trust" des personnages. Si les membres ont beaucoup de "Trust" en Shinjiro, ils commencent un combat avec plus de SP.

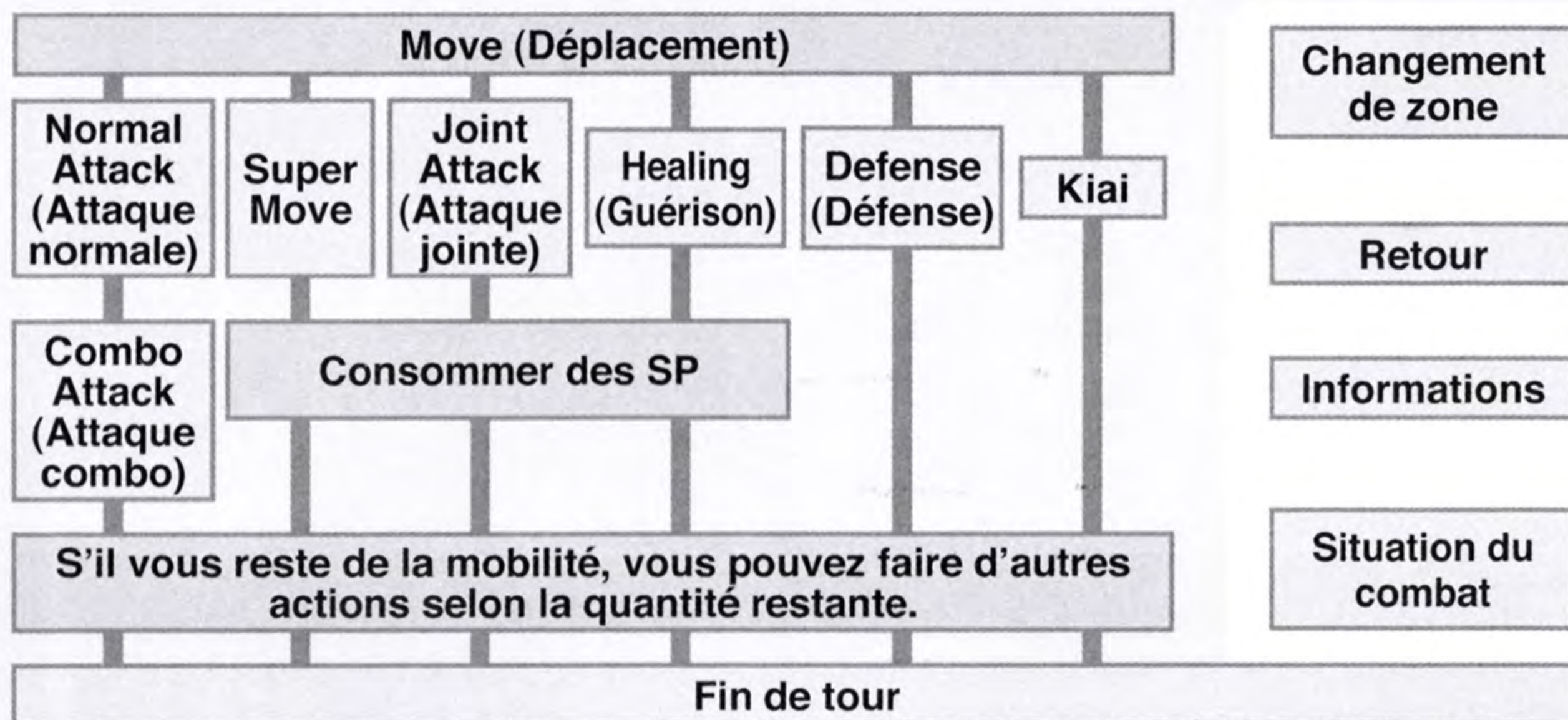
L'influence que le Stratagem (la Stratégie) donne aux membres

Il y a trois stratagems (p.52) et selon le stratagem choisi, les habilités des membres et la consommation de mobilité changent. Chaque stratagem a des avantages et des désavantages. Découvrez et utilisez le meilleur stratagem pour chaque situation.

Déroulement de la Partie Combat

Quand c'est le tour d'un des STAR contrôlés, sa Barre de mobilité s'affiche. Jusqu'à ce qu'il atteigne 0, il est capable de faire les actions suivantes.

■ Exemple des actions d'un STAR pendant un tour ■



* "Strategem" (Stratégie), "Protect" (Protéger), et "Help Me!" (Au secours) sont des commandes que seul Shinjiro peut utiliser.

Protéger **Stratégie**

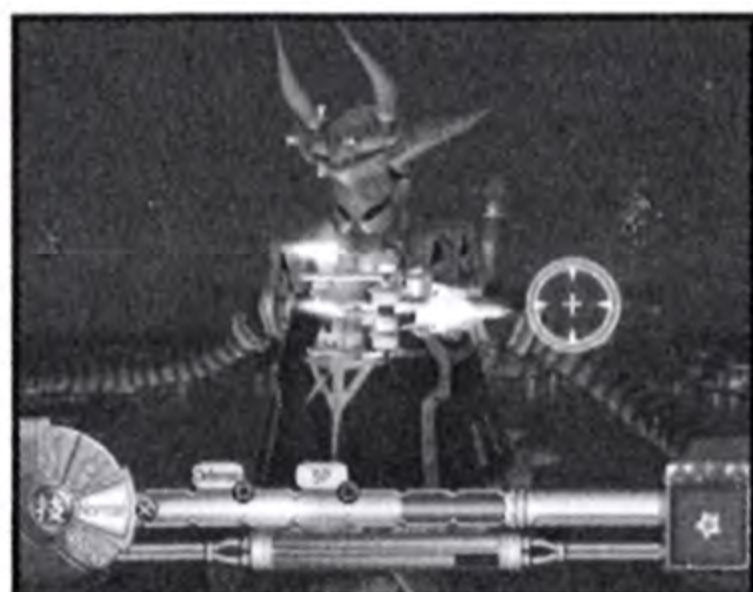
Help Me!
(Au secours)

Combat par terre et Combat aérien

La plupart des combats se font par terre (On-Land Battles) (Combats par terre). Selon la situation, les STAR peuvent se transformer en unités. Quelques combats exigent ces transformations et les STAR ne peuvent s'engager qu'en ces formes volantes. Ces combats aériens (Air Battles) se gèrent de la même manière que ceux par terre; pourtant, les mouvements et les actions sont un peu différents.



Combat par terre

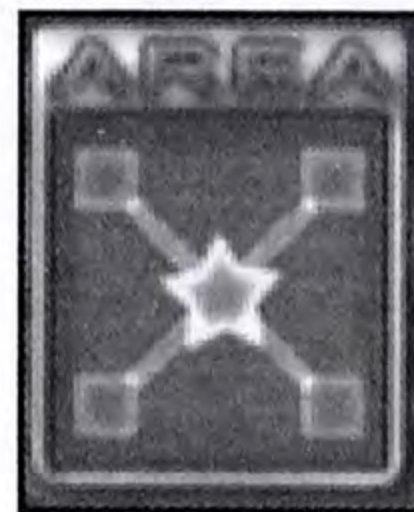


Combats aériens

Pendant un combat aérien, vous pouvez faire tourner le STAR avec le joystick analogique gauche (←→) et le faire monter et descendre avec le joystick analogique droit (↑↓). Également, puisque les STAR à la forme volante utilisent des missiles au lieu des armes par terre, leur portée d'attaque varie.

Changement de zone

Certaines cartes de combat consistent de plusieurs zones. Vous pouvez voir une carte de toutes les zones et la location de chaque unité sur le diagramme situé à droite de la Barre de mobilité. (Les Symboles Étoiles sur la carte indiquent la location des STAR.) Lors des combats sur une carte à zones multiples, vous déplacez vos STAR à travers les zones selon les situations.



Fenêtre de zone



Vue de la zone

Chaque zone a un endroit ou deux où les STAR peuvent se déplacer pour aller dans une autre zone. Si vous appuyez sur la touche **R1** ou **R2**, vous pouvez consulter le menu de zone et voir quelles zones sont liées. Dès qu'un STAR a atteint un tel endroit, appuyez sur la touche **△** et sélectionnez la commande Area Move (Changement de zone). Le STAR se déplace à la zone à laquelle l'endroit se lie.

Help Me! (Au secours)

Quand Shinjiro a besoin de l'assistance ou du soutien d'un autre membre, choisissez la commande "Help me!" au menu de commandes (seul Shinjiro est capable de faire cette action). Vous pouvez envoyer un autre membre aux côtés de Shinjiro. Cette action ne peut être utilisée qu'une fois par combat.



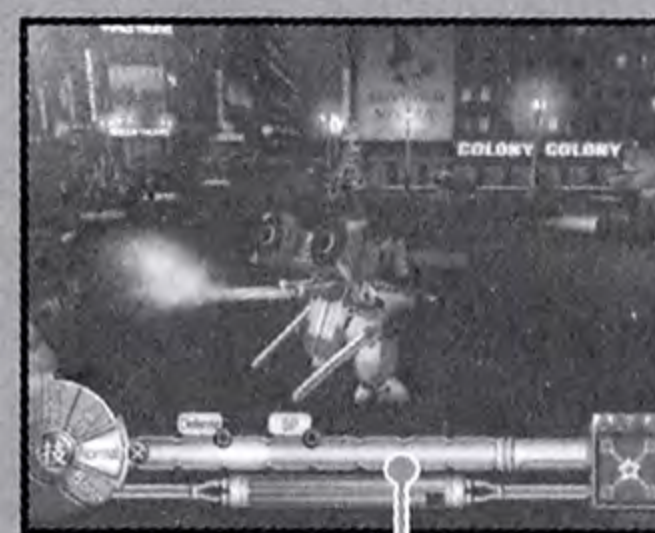
Commandes de combat

En combat, les STAR font des actions en dépensant de la Mobilité. Si la Mobilité atteint 0 ou si vous choisissez la commande "End Turn" (Fin de tour) (p.50) depuis le menu des commandes qui s'affiche en appuyant sur la touche **△**, ce tour se termine et vous continuez le tour d'une autre unité.

- * Maintenir enfoncé la touche **○** pendant les tours des ennemis accélère l'animation de l'attaque de l'ennemi. Vous pouvez également sauter les films d'attaque de l'ennemi avec la touche **○**.

À propos de la Barre de mobilité

En combat, chaque STAR exécute des actions en dépensant de la Mobilité. Le STAR peut faire autant d'actions qu'il veut jusqu'à ce que la Mobilité atteigne 0. Chaque action consomme une certaine quantité de Mobilité. S'il n'y a pas assez de Mobilité pour une action, vous ne pouvez pas faire cette action. De plus, si les SP sont bas, vous ne pouvez pas faire certaines actions même si vous avez assez de Mobilité. Selon les actions que vous avez faites et la quantité de Mobilité restante à la fin de votre tour, votre prochain tour peut arriver plus vite.



Barre de mobilité

Partie Combat

Déplacement: La quantité de consommation change selon la distance

Joystick analogique gauche



Vous pouvez déplacer le STAR librement avec le joystick analogique gauche. Mais, plus il va loin, plus la Mobilité descend. Chaque Star a une limite pour se déplacer sur des terrains plus hauts. Le STAR ne peut pas dépasser une certaine différence des niveaux de terrain. (Il n'y a pas de limite pour descendre.) De plus, si une autre unité le bloque, le STAR ne peut pas passer à travers sauf si le STAR a l'habilité spéciale de le faire.

Lock On

Touches directionnelles (←→)



Données Lock On

Si vous mettez un "Lock On" sur une unité ennemie, vous avez verrouillé cette unité. S'il y a plusieurs unités ennemies dans la portée d'attaque, vous pouvez changer de cible en appuyant sur les touches directionnelles (←→). Les données "Lock On" montrent combien de fois vous avez besoin d'attaquer pour vaincre un ennemi (Symbole Étoile) ainsi que le nombre d'ennemis dans la portée d'attaque.

Cible Lock On

Curseur Lock On

Déplacement de perspective/Rotation

Joystick analogique droit

Vous pouvez changer l'angle de la caméra (perspective) avec le joystick analogique droit et avec la touche **R3** (appuyez sur le joystick analogique droit), la caméra se déplace derrière un STAR dans les combats par terre. Pendant les combats aériens, ce processus change entre une perspective de près/loin. Au milieu d'un film, vous ne pouvez pas changer l'angle de la caméra.

Changer de Modes attaques

Vous pouvez changer de modes attaques en appuyant sur la touche **X** et les touches directionnelles (↓↑) et les touches **L1** et **L2**. Il y a 4 types d'actions: "Normal", l'attaque ordinaire, "Joint", une attaque en duo avec un allié en forte proximité, "Super Move", une attaque super, "Healing" qui vous permet de vous guérir ou de guérir une unité amie.



Attaque: 1 attaque consomme 1 Barre de mobilité

Touche X



Quand une unité ennemie a été verrouillée, si vous appuyez sur la touche **X**, le STAR attaque l'ennemi. En gros, chaque attaque est capable d'attaquer toutes les unités ennemies verrouillées dans la portée d'attaque (la portée d'attaque change selon le STAR). De plus, si vous appuyez sur la touche **X** plusieurs fois de suite, vous pouvez faire une attaque combo jusqu'à 5 coups.

Attaque Combo: consomme jusqu'à 5 Barres de mobilité.

Si vous appuyez sur la touche **X** jusqu'à 5 fois de suite, vous pouvez faire une attaque combo. Plus le STAR attaque, plus le combo fait des dégâts, avec les combos de 5 coups étant les plus puissants. Le STAR utilise 1 Unité de mobilité à chaque coup.

Joint Attack (Attaque jointe): Utilise 1 Barre de mobilité et quelques SP

Touche X



Le STAR attaque un ennemi en collaboration avec un autre STAR (les deux utilisent des SP). Les STAR qui attaquent sont liés et toutes les unités ennemies entre les deux STAR sont des cibles de l'attaque. Vous pouvez changer le partenaire avec les touches directionnelles (←→). De plus, le plus fort le "Bond", la plus puissante l'attaque. Parfois, un autre STAR près des deux autres se joint à l'attaque pour livrer plus de dégâts.

- * Si le partenaire n'a pas assez de SP ou si la distance entre les deux unités est trop grande, ils n'arrivent pas à faire d'attaque jointe.

Super Move: Utilise 1 Barre de mobilité et des SP

Touche X

C'est l'attaque super unique du STAR. Chaque Super Attack a un pouvoir, un effet et une portée différents. Cela peut consommer beaucoup de SP, mais il peut changer le cours du combat. Utilisez ces attaques avec prudence! De plus, les Boss peuvent aussi utiliser ces attaques.



Healing (Guérison): Utilise 1 Barre de mobilité et des SP

Touche X



Il donne des HP à votre STAR ou à d'autres STAR à côté. Cela utilise un certain nombre de SP.

■ Friend's Guard (Défense alliée) ■

Si un membre de la "Star Division" est attaqué, un autre membre peut s'interposer et faire une "Friend's Guard". Quand ça arrive, la mobilité de l'ennemi qui attaque tombe à 0 et le STAR ne reçoit pas de dégâts.

Kiai: Utilise de la mobilité selon le Stratagem (la Stratégie) choisi

Touche O

Le "Kiai" est une action pour gagner des "SP". Quand les SP d'un STAR sont au maximum, cette action ne peut pas être choisie. Les SP augmentent également quand un STAR est attaqué.

Défense: Utilise de la mobilité selon le Stratagem (la Stratégie) choisi

Touche O

Le STAR se concentre sur la défense. Une fois que le STAR choisit cette action, il prend moins de dégâts que d'habitude jusqu'à son prochain tour.

Partie Combat

Relations entre Shinjiro et les autres membres en combat

Les conversations entre Shinjiro et les autres membres pendant les combats peuvent changer leur "Trust" envers Shinjiro ce qui influence dramatiquement leurs habilités de combat. De cette façon, ils deviennent des alliés plus forts. De plus, leur "Trust" fait une différence en ce qui concerne le genre d'événements et de conversations que Shinjiro a pendant les combats.



Command Menu (Menu de commande)

Si vous appuyez sur la touche , le menu de commande apparaît. Vous pouvez y voir les informations de chaque unité et de la carte de combat. Vous pouvez utiliser cette commande autant de fois que vous le voulez même si vous n'avez pas de Mobilité. Vous pouvez utiliser cette commande autant de fois que vous le voulez même si vous n'avez pas de Mobilité.



- | | |
|-----------------------------|---|
| Area Move | Le STAR vole dans une autre zone.
(Changement de zone) |
| Return (Retour) | Cela annule le mouvement du STAR. |
| End Turn | Vous pouvez terminer le tour du STAR.
(Fin de tour) |
| Informations | Vous pouvez voir les informations des unités placées sur la carte de combat ainsi que les objets. |
| Situation | Tu peux vérifier les conditions de victoire et les conseils de combat. |
| Stratagem | Seul Shinjiro peut choisir cette option. Vous pouvez choisir ou changer le stratagem de la Star Division.
(Stratégie) |
| Protect | Seul Shinjiro peut choisir un membre de la Star Division à protéger. Ce dernier ne prend pas de dégâts. Cependant, Shinjiro peut le protéger peu de fois.
(Protéger) |
| Help Me! | Seul Shinjiro peut choisir cette option. Cela envoie un membre près de Shinjiro (p.47).
(Au secours) |

Return (Retour)

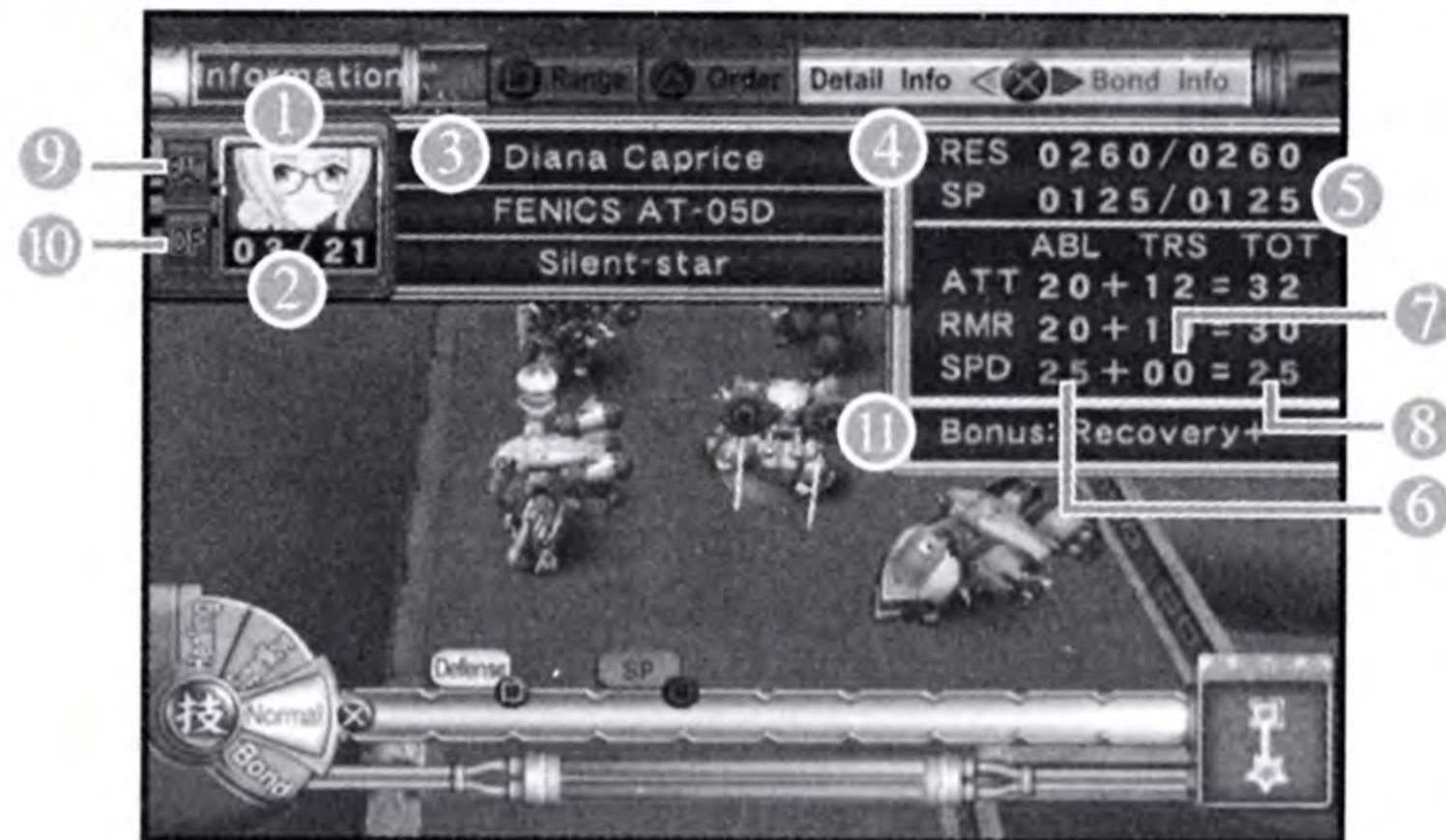
Le STAR annule sa dernière action de mouvement pour revenir à sa position initiale. Mais, si le STAR s'est engagé à faire une "Attack", une "Super", ou une "Joint" etc... la Mobilité et les SP utilisés ne sont pas rendus. De plus, une fois que vous avez terminé l' "Area Move", vous ne pouvez pas revenir sur la zone initiale.

Fin de tour

Peu importe la Mobilité restante, le STAR arrête d'exécuter des actions et termine son tour. Le combat continue avec la prochaine unité (soit un ennemi, soit un autre STAR).

Informations (n°1)

Vous pouvez voir l'état et les informations de tous les objets ou toutes les unités sur la carte de combat. Déplacez le curseur avec le joystick analogique gauche pour sélectionner l'unité dont vous voulez obtenir des informations. Vous pouvez changer la cible d'une unité à l'autre avec les touches directionnelles (←→).



Informations détaillées

- ① **Affichage des symboles**..... Affiche le pilote ou l'unité.
- ② **Ordre d'action** Le numéro auquel le tour du STAR arrive.
- ③ **Nom** Le nom du pilote, le code d'identité de l'unité, le nom de l'unité, etc...
- ④ **HP** Les HP de l'unité (actuels/max).
- ⑤ **SP** Les SP de l'unité (actuels/max).
- ⑥ **Fonctions de base** ATT: pouvoir d'attaque, RMR: niveau de fortification des défenses, SPD: l'agilité du STAR.
- ⑦ **Bonus de "Trust"** Bonus d'habilités créées selon la confiance des membres envers Shinjiro.
- ⑧ **Totaux** La somme des fonctions de base du STAR + des bonus.
- ⑨ **Lumière d'urgence** Elle s'allume quand l'unité est dans un état anormal.
- ⑩ **Lumière de défense**..... Elle s'allume quand l'unité se concentre sur la défense.
- ⑪ **Techniques spéciales**..... Une technique qui influence toutes les unités alliées à portée.

Informations (n°2)

Si vous appuyez sur la touche **X** pendant que vous regardez les informations d'une unité, vous allez au menu d'informations des Bonds (Liens). Vous pouvez voir les liens entre chaque membre. Si vous appuyez sur la touche **△**, vous irez à l'écran "Action Order" (Ordre d'actions). Vous pouvez voir l'ordre dans lequel les unités font leurs actions. Si vous appuyez sur la touche **■** vous allez à l'écran "Attack Range" (Portée des attaques). Vous pouvez voir la portée de toutes les attaques. Vous pouvez changer entre Attack Range/Super Move Range (Portée d'attaque/Portée de super attaque) avec la touche **□**.



Bonds (Liens)



Action Order (Ordre d'actions)

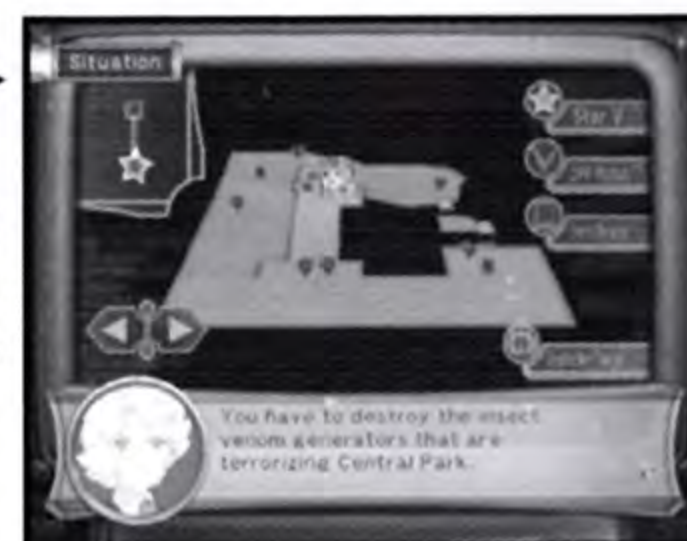


Attack Ranges (Portées d'attaque)

Partie Combat

Battle Situation (Situation de combat)

Vous pouvez voir la carte entière de combat et confirmer la victoire et les conditions de défaite. Vous pouvez changer de zone avec les touches directionnelles (←→). Vous pouvez également faire tourner la carte avec le joystick analogique droit.



Stratagem (Stratégie)



Seul Shinjiro peut choisir cette option.

Vous pouvez choisir entre "Shin", "Gi", et "Tai". Le Stratagem par défaut est "Gi". Si vous changez le Stratagem, la Barre de mobilité des STAR change, et leur utilisation de Mobilité est également différente. Il y a des actions que vous ne pouvez pas choisir en fonction des Stratagems. Au tour de Shinjiro, vous pouvez changer le Stratagem autant de fois que vous le voulez.

Shin (Esprit)



Ne perdez pas votre esprit de puissance et chargez l'ennemi. Les ATT des STAR augmentent et il est plus facile d'accumuler des SP, mais vous ne pouvez pas utiliser la commande "Healing" (Guérison).

Gi (Prouesse)



Un stratagem et une attitude versatiles. Vous êtes capable de faire toutes les actions et la SPD des STAR augmente.

Tai (Force)



Infusez votre corps avec beaucoup d'énergie vitale et concentrez-vous sur la défense. Les RMR des STAR augmentent mais vous ne pouvez pas utiliser de "Super".

Protect (Protéger)



Seul Shinjiro peut choisir cette action.

Vous pouvez choisir une unité amie. Sous l'égide de Shinjiro, cette unité ne prend aucun dégâts. L'unité sous l'action "Protect" ne prend aucun dégâts; de plus, à chaque fois qu'un ennemi essaie de l'attaquer, "Trust" de cette unité envers Shinjiro augmente. Shinjiro ne peut faire cette action qu'un nombre de fois limité pendant un seul combat, et à chaque fois qu'un ennemi essaie d'attaquer l'unité protégée, le nombre baisse. Quand il atteint 0, Shinjiro ne peut plus protéger un autre allié avec la commande "Protect" jusqu'au prochain combat. Si vous voulez annuler "Protect", choisissez Shinjiro comme cible de protection.

Help Me! (Au secours)

Seul Shinjiro peut choisir cette action. Lisez la page 47 pour plus de détails.

Area Move (Changement de zone)

Le STAR peut se déplacer d'une zone à une autre. Lisez la page 47 pour plus de détails.

Menu système / Un jour libre à New York

SYSTEM MENU (MENU DU SYSTÈME)

Si vous appuyez sur la touche **START** pendant le jeu, le Menu du système apparaît (pendant certains événements ou certaines commandes, c'est indisponible). Vous pouvez changer les paramètres ou pauser le jeu.

Option

Vous pouvez changer les paramètres. Les paramètres que vous changez sont les mêmes que ceux du menu Option du menu principal (p.36).

Discontinue

Vous pouvez pauser le jeu et revenir à l'écran titre. Vous choisissez "Paused Play Data" (Reprendre le jeu pausé) au Menu principal pour reprendre le jeu où vous l'avez laissé. Contrairement aux données sauvegardées que vous créez à l'écran Eyecatch, vous ne pouvez faire qu'une seule donnée de pause avec une donnée de sauvegarde. Si vous choisissez "Discontinue", la nouvelle donnée écrase l'ancienne donnée de pause.

Help (Aide)

Descriptions des contrôles utilisables dans la situation actuelle.

Resume (Reprendre)

Fermer le Menu du système et retourner au jeu.

A FREE DAY IN NEW YORK (UN JOUR LIBRE À NEW YORK)

Vous pouvez jouer ce mode n'importe quand. Dans ce mode, vous pouvez feuilleter des Bromides (Bromures ou photos) que vous avez obtenus dans le jeu principal et utiliser des mots de passe. Si vous avez des données de jeu passées, vous pouvez apprécier quelques fonctions spéciales.

How to Start (Comment commencer)

D'abord, Shinjiro décide comment passer la journée. (Ce mode commence dans le bureau de Ratchet si vous n'avez pas commencé le jeu principal ou dans l'appartement de Shinjiro si vous avez commencé le jeu principal). Quand vous voulez finir la journée, n'oubliez pas de choisir "Leave the Theatre" (Sortir du théâtre) ou "Write Diary and Go to Bed" (Écrire dans le journal et aller au lit) afin de sauver le jeu.



Browse Bromides (Feuilleter des bromures)

Vous pouvez choisir n'importe quel Bromide (Bromure ou photo) que vous avez obtenu dans le jeu principal. Vous feuilletez les bromures de la même façon que vous le faites dans le jeu principal (p.39)

Go to Romando (Aller à Romando)

À Romando, vous pouvez utiliser un mot de passe que vous avez obtenu des sites Web de Sakura Wars, de NISA et de RosenQueen pour recevoir des bromures spéciaux.

Confirm/Enter Password (Confirmer/Entrer un mot de passe)

Utilisez les mots de passe obtenus sur le site officiel de Sakura Wars, le site de NISA, et le site RosenQueen sur cet écran pour débloquer des surprises secrètes !



PERSONNAGES

SHINJIRO TAIGA

Je montrerai mon esprit de samouraï !

Un jeune lieutenant de la marine du Japon qui est devenu le nouveau capitaine de la New York Combat Revue, Star Division.



GEMINI SUNRISE

Gemini Sunrise, prête à partir !

Une cowgirl allègre qui a tendance à être un peu maladroite. Les derniers mots de son maître l'ont amenée du Texas à New York avec son cheval chéri, Larry.



SAGIITTA WEINBERG (CHEIRON ARCHER)

Au nom de la loi...c'est votre fin!

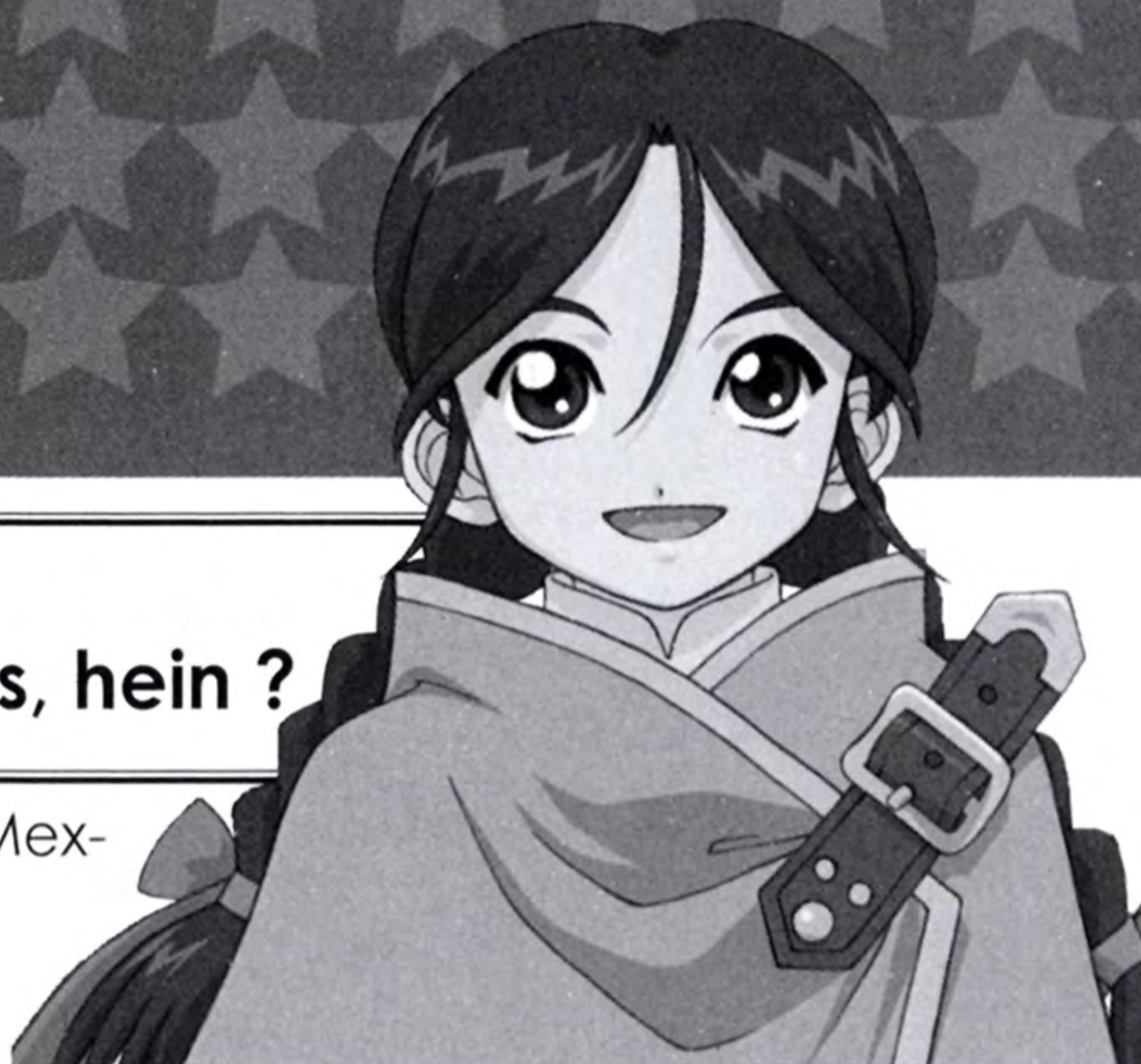
Une avocate avec une forte volonté qui a son cabinet d'avocat à Harlem. Elle est extrêmement intelligente et elle est reconnue pour sa persévérance exceptionnelle, son endurance infatigable, sa forte indépendance et sa confiance en elle.



RIKARITTA ARIES (ROSARITA ARIES)

**Pistolet en or ou en argent ?!
Avec lequel je vous tire dessus, hein ?**

Une petite fille joyeuse et énergique du Mexique. Elle adore chanter et danser.



DIANA CAPRICE

**Ça va aller...
je peux encore sentir la lumière de ta vie.**

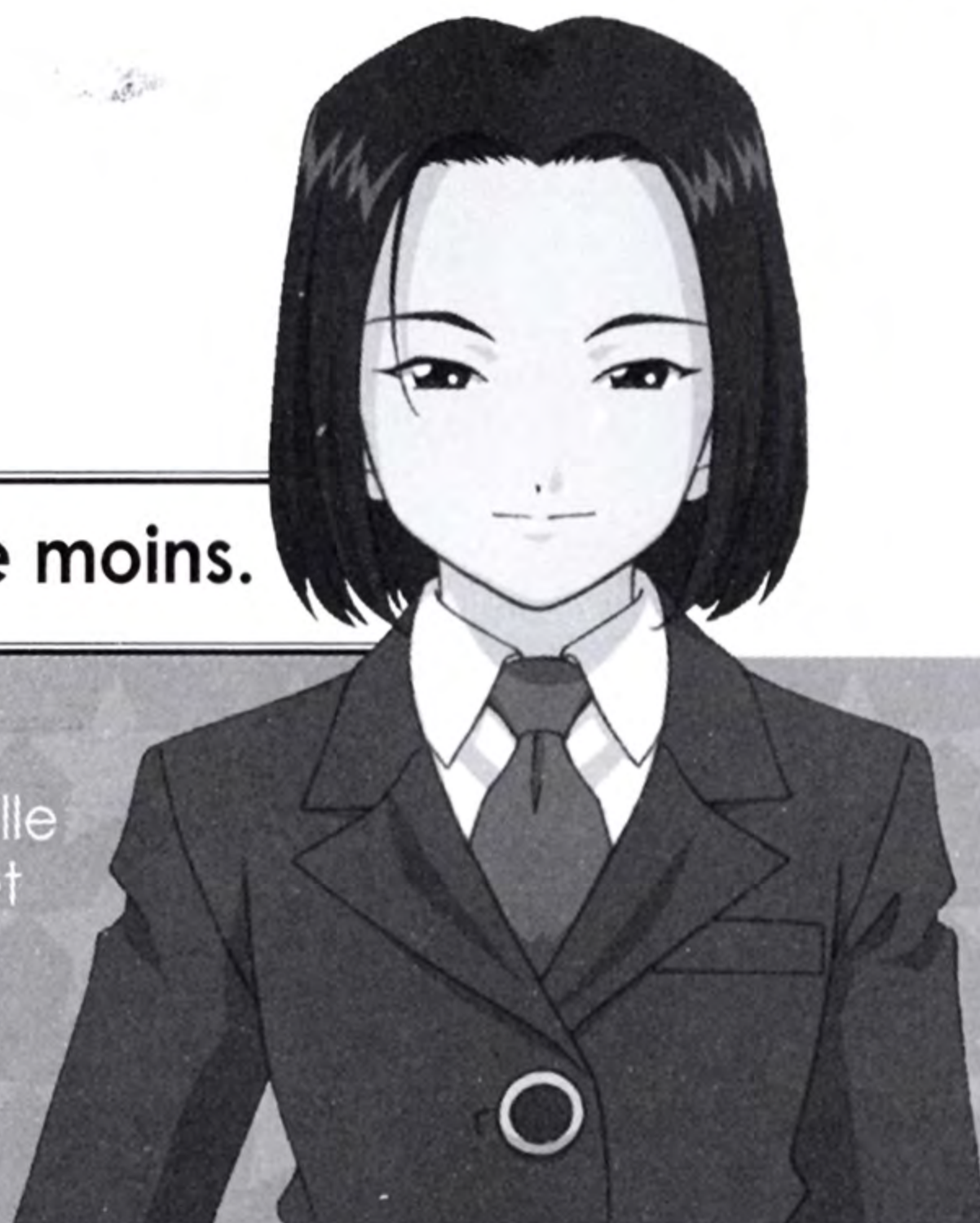
Un jeune médecin qui a la compassion d'une déesse.



SUBARU KUJOU

Je suis Subaru...rien de plus, rien de moins.

Sa vraie identité est totalement inconnue. Cependant, elle vient sans doute d'une famille japonaise noble et elle excelle dans le Noh et les autres danses japonaises traditionnelles.



RATCHET ALTAIR

Montre nous à quel point tu peux briller !

Capitaine de la Star Division et Star n°1 de Broadway.



SUNNYSIDE

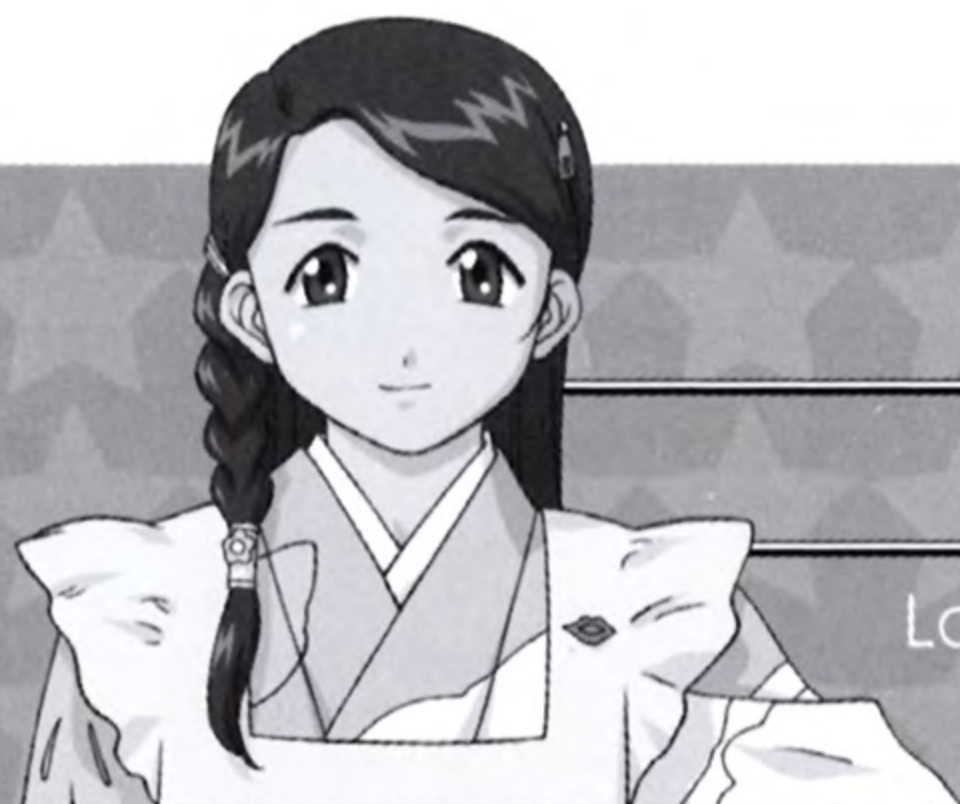
La vie est une fête !

Le commandeur de la New York Combat Revue et le propriétaire du Littlelip Theatre.

PLUM SPANIEL (CHERRY COCKER)

Eh! Je vais te faire un bon petit truc.

En tant que serveuse, elle sert des boissons en roller au Littlelip Theatre.



ANRI YOSHINO

Quoi ?? Pas possible !

La marchande du magasin à l'intérieur du Littlelip Theatre. Elle crée également les costumes pour la Star Division.

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 Sakura Wars™ ~ So Long My Love ~ 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

1221 E. Dyer Rd. Suite 210
Santa Ana, CA 92705
U.S.A
tel: 1(714) 540-1122

