

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

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

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

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



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

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

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

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

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

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

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

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il raporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è l'seguentella silvante :



In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nel vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PSP¹⁴ per potre gricorae.

ULES-01561

FESCUSMMENTE PER USD PERSONALE II presente adherer è accesso in licenza per l'utilizza esclusiva con i sistemi PSP™ (Psycholine/Private) instructati Qualista acceso, utilizzo tradimiente di produto a il conjugiti inglicito e unori negritati ano autorizzati sono prohili Si consiglia di visitare esujentation.com/herre per i diriti di utilizza complet. Licrary programe C1997-7012 Sony computer ferterinamente luc: concesso in licenza esulvisionamente a Sony Computer Terterinamente Enterinamente Interinate esti di tercenza esulvisionamente a Sony Computer Terterinamente Enterinamente Interinate esti company. Enterinate esti di tercenza esulvisionamente a Sony Computer Terterinamente Encorasce in licenza esulvisionamente a Sony Computer Terterinamente Encorasce in licenza esulvisiona esulvisi in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

* 🕸 ", "PlayStation" and " 🦳 🖵 " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Fate/EXTRA © TYPE-MOON © 2012 MarvelousAQL Inc. Published and distributed by Ghostlight LTD. Made in Austria. All rights reserved.





PREPARAZIONE

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

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

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provisioria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

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



XMB™ Menu

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



(🌒

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSPTMGame insertio nel loro sistema PSPTM.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di sitzuzioni del sistema PSP™.





SOMMARIO

PROLOGO	з
I PERSONAGGI	4
	ь
L'ACCADEMIA TSUKUMIHARA	٦
ALTERAZIONE DELL'ANIMA	בב
L'ARENA	15
MATRICE D'INFORMAZIONI	15
LA BATTAGLIA	רב
GARANZIA LIMITATA	25

۲

۲

Fate EXTRA

۲





PROLOGO

La più antica costruzione artificiale nel sistema solare è sepolta nelle profondità della luna.

(🏠

Conosciuta agli umani come il Moon Cell Automaton, si crede che questo onnipotente computer spirituale sia stato creato usando i più avanzati concetti taumaturgici; il suo solo scopo è quello di registrare tutta l'esistenza umana, dalle vite dei potenti a quelle miserabili dei ceti più emarginati.

Ma fra i magi, sia grandi che piccoli, il computer era descritto più dettagliatamente:

La macchina mnemonica onnipotente che può realizzare qualsiasi desiderio umano.

L'unico vero miracolo, capace di spiegare l'esistenza stessa del mondo.

-Il settimo artefatto celestiale: il Santo Graal.

Ciò nonostante, anche i più potenti magi sono ora estinti.

Sono stati sostituiti da una nuova generazione di hacker dello spirito, umani che hanno l'abilità di digitalizzare le proprie anime e di interagire così direttamente con il Moon Cell. Battezzatisi "magus", è questa nuova razza che si è affibbiata il compito di disvelare i misteri del Moon Cell.

Il cavaliere maestoso, Saber. Il maestro delle armi lunghe, Lancer. Il maestro dell'arco, Archer. La signora dei cavalli, Rider. La signora della taumaturgia, Caster. Il killer silenzioso, Assassin. Il guerriero folle, Berserker.

Questi sono i Servitori che giurano obbedienza al Padrone che li ha invocati. Sono la spada che uccide il nemico e lo scudo che protegge dalle zanne dei malvagi.

Non importa in quale epoca o quanti anni orsono, il tenzone d'armi per determinare il più forte è un tema ricorrente nella storia dell'umanità.

Ricordandosi di questo fatto, il Moon Cell ha invitato la nuova generazione di magi ad affrontarsi l'un l'altra in un mondo virtuale chiamato Serial Phantasm o SE.RA.PH. Qui le fiamme della guerra divamperanno nuovamente e le anime dell'umanità verranno forgiate.

-Ora prova a rispondere a questa domanda.

Quanto vale un millennio di prosperità?

З

I PERSONAGGI

۲

IL PROTAGONISTA

Uno studente o una studentessa al secondo anno delle superiori dell'Accademia Tsukumihara.

SABER

۲

Una Servant che brandisce la sua spada con precisione mortale. La sua forza e le sue abilità la rendono uno dei membri di spicco della classe Saber, quella che si dice produca i Servant migliori. Incredibilmente egoista e vanitosa, il suo giudizio su se stessa è a dir poco narcisistico.

LA GUERRA PER IL SACRO GRAAL

Il Sacro Graal (Holų Grail) è un oggetto dal potere inimmaginabile che si dice possa avverare qualsiasi desiderio. Nella guerra per il Graal, sette Master, ognuno con il proprio Servant, si sfidano l'un l'altro per ottenere il possesso del più potente degli artefatti. In questa guerra due avversari si affrontano: uno rimarrà in piedi, mentre l'altro cadrà.

()

4

۲

RCHER

Un soldato che eccelle nell'uso dell'arco. Nonostante la sua forza fisica non sia eccezionale, le sue abilità e il suo Noble Phantasm compensano la mancanza di forza bruta in battaglia. Può rivelarsi estremamente sarcastico e ha elevato il suo cinismo a una forma d'arte.

CRSTER

Una Servant specializzata nell'uso di incantesimi e taumaturgia. Siccome questa classe si affida per lo più a quella che i meno informati chiamano "magia", i Caster sono generalmente ritenuti i più deboli fra i Servant. Questa particolare Caster ha giurato eterna fedeltà al protagonista e ha promesso che porterà il suo Master alla vittoria.

RIN TOUSAKA

Una studentessa all'Accademia Tsukumihara che ha ricevuto il massimo dei voti e che eccelle sia nelle arti letterarie che in quelle marziali. Nonostante si presenti come corrosiva e arrogante, in realtà è una persona molto compassionevole.

RANI VIII

()

Un'altra studentessa dell'Accademia Tsukumihara. Ha un comportamento tranquillo e osserva i dintorni con uno sguardo spassionato.

۲

COMANDI

۲

SUL CAMPUS			
COMANDO	EFFETTO		
Tasti direzionali	Controlla il movimento del personaggio / seleziona opzione del menu		
Pad analogico	Controlla il movimento del personaggio		
Tasto ⊗	Fa avanzare il testo / conferma selezioni e azioni (quando viene richiesto se eseguire un'azione)		
Tasto 🔘	Annulla selezione / Torna alla pagina precedente		
Tasto 🙆	Mostra il menu principale, salta testo		
Tasto ወ	Mostra menu trasferimento/mostra registro della conver- sazione (durante gli eventi)		
Tasto START	Menu di pausa (durante l'allenamento o la battaglia)		
SELECT button	Ordina (quando è visualizzato l'equipaggiamento)		

IN BATTAGLIA

<

COMANDO	EFFETTO	
Tasti direzionali	Seleziona comandi / naviga nel menu Skills	
Pad analogico	Non utilizzato	
Tasto 🛞	Conferma selezioni	
Tasto 🔘	Annulla comando precedente / Torna indietro	
Tasto 🛆	Non utilizzato	
Tasto ወ	Mostra il menu Skills	
Tasto L	Passa da un menu Skills all'altro	
R Tasto	Passa da un menu Skills all'altro	

NELL'ARENA

COMANDO	EFFETTO	
Tasti direzionali	Controlla il movimento del personaggio / seleziona opzione del menu	
Pad analogico	Controlla il movimento del personaggio	
Tasto ⊗	Fa avanzare il testo / conferma selezioni e azioni (quando viene richiesto se eseguire un'azione)	
Tasto 🔘	Annulla selezione / Torna alla pagina precedente / Azzera posizione telecamera	
Tasto 🛆	Mostra il menu principale, salta testo	
Tasto ወ	Mostra menu Arena	
Tasto SELECT	Mostra / nascondi mappa dell'Arena	

۲

E

۲

L'ACCADEMIA TSUKUMIHARA

Diversi eventi, sia importanti che sciocchi, si svolgono fra le mura della Tsukumihara Academy. Quest'accademia è inoltre il posto dove puoi raccogliere informazioni ed effettuare ricerche sui tuoi avversari, procurarti gli oggetti necessari e migliorare le statistiche del tuo Servant durante i sette giorni del periodo di preparazione.

()

SCHERMATA DEL GIOCO (SUL CAMPUS)

Segue un'introduzione alla disposizione della schermata mentre sei nel campus.



- Mostra i giorni restanti prima della Elimination Battle. Il giorno della Elimination Battle arriva quando questo contatore scende a [0].
- 2. Mostra l'ora.

School Building 1F

()

- Icona Information Matrix Mostra quanta Information Matrix (pag. 15) è stata completata.
- 4. Mostra dove si trova il protagonista al momento.

SCHERMATA DEL GIOCO (SUL CAMPUS)

EVENING 7

A un certo punto del gioco, ti sarà dato accesso al menu dei trasferimenti (transfer).

Ζ

 (\mathbf{A})



ESPLORARE IL CAMPUS

()

In certi momenti del giorno, potrai girare liberamente all'interno della Tsukumihara Academy.

Potrai scoprire preziose informazioni in molti luoghi del campus come al campo di tiro con l'arco, nel giardino e in molte delle aule dell'edificio principale.

Inoltre, tieni gli occhi aperti per gente e posti contrassegnati da un'icona di conversazione. Non solo otterrai delle informazioni essenziali, ma proseguirai anche nella storia.





EVENTI CHE METTONO FINE ALLA STORIA

A volte, fare la scelta sbagliata durante una sequenza evento potrebbe avere la fatale conseguenza di portarti alla conclusione della storia e del gioco. Fai attenzione quando devi prendere una decisione e scegli saggiamente.

LE MISSIONI DELLA TIGRE... EHM... DI TAIGA (RICHIESTE DELL'INSEGNANTE FUJIMURA)

La signorina Fujimura se ne sta in agguato nei corridoi del piano terra in cerca di studenti sprovveduti e li recluta per le sue commesse.

Soddisfacendo le sue richieste riceverai



diversi oggetti con cui decorare la tua stanza (pag. 10) come ricompensa per il tuo duro lavoro, quindi ti conviene ascoltare ciò che ti dice. Inoltre, ricordati che ci sono momenti in cui la signorina "tigre" fujimura non sarà presente nei corridoi.

()

۲

LO SPACCIO

Lo spaccio (commissary) si trova nel sottoscala dell'edificio principale della scuola. Qui puoi comprare e vendere oggetti, vestiti formali (Formal Wear) e altre cose.

۲

(Alcuni oggetti connessi alla storia e vestiti formali non si possono vendere.)

Buy	+ What would you like to buy?	
Duy	On Hand × O Funds 3	93048 🛲
	Common TY Yaki soba Bread Curry Bread Ether Powder Ether Shard Return Crystal	150 mm 100 mm 100 mm 500 mm 300 mm
Restor	es a miniscule amount of a Master's M	P.



Ĩ	Questi oggetti possono essere usati per guarire sia il Master che il loro Servant. Per usare questi oggetti mentre esplori l'Arena, apri il menu dell'Arena (pag. 12). Per usarli in battaglia, apri il menu Skills (pag. 20).
የ	OGGETTI CHIAVE Questi sono oggetti necessari per progredire nella storia.
•	OGGETTI DI LUSSO Questi oggetti sono fatti per essere venduti a un prezzo rialzato.
	TRIGGER (INTERRUTTORI) Chiamati anche cipher key (chiavi cifrate), sono necessari per proseguire nel gioco (pag. 14).
8	FORMAL WEAR Questi oggetti, quando equipaggiati dal Master, possono conferire diverse abilità.
	and statements and the statements

۲

۲

9

🔷 FORMAL WEAR (ABITI FORMALI)

Puoi equipaggiare fino a due tipi di Formal Wear contemporaneamente. Equipaggiando dei Formal Wear si avranno effetti come aumentare le statistiche o dare a chi li indossa l'abilità di usare Code Casts (pag. 22).

()

Per cambiare / togliere dei Formal Wear, seleziona l'opzione [Equip] dal menu del terminale principale.



STANZA PRIVATA

A un certo punto della storia ti sarà assegnata una stanza privata nella quale rilassarti.



🌑 CONVERSAZIONI CON IL TUO SERVANT

Mentre ti trovi nella tua stanza privata, avrai l'opportunità di parlare liberamente con il tuo Servant. Così facendo potrai apprendere delle informazioni, quindi ricordati di fermarti nella tua stanza a parlare ogni tanto.

Reviewing your Information Matrix	Il giorno della tua Elimination Battle, puoi ripassare tutte le informazioni che hai raccolto sul tuo avversario durante il periodo di preparazione (pag. 15).	
Save	Salva la partita corrente.	
Leave your private room	Interrompi la conversazione con il tuo Servant ed esci dalla stanza.	

()

10

۲

ALTERAZIONE DELL'ANIMA

Andando alla cappella e parlando con Aoko Aozaki, potrai eseguire un'alterazione dell'anima (Alteration of the Soul) che migliorerà le statistiche del Servant del protagonista e potrebbe sbloccare nuove skill e abilità. Puoi accedere alla cappella dalla porta in fondo al corridoio del piano terra sulla destra.

۲



MIGLIORARE LE STATISTICHE DEL SERVANT

Usando gli Skill Points (SP) guadagnati salendo di livello, puoi rinforzare le abilità del tuo Servant nel modo che più si addice al tuo stile di gioco.

Strength (Forza)	Abilità d'offesa fisica.	
Endurance (Resist- enza)	Abilità di difesa fisica.	
Agility (Agilità)	Determina la frequenza e la velocità con cui vengono eseguite le skill.	
Magic (Magia)	Determina l'efficacia di Code Cast/Skill oltre alla difesa dagli attacchi magici.	
Luck (Fortuna)	Influisce sulla percentuale di colpi critici e sulla resistenza alle alterazioni di stato.	

ACQUISIRE LE SKILL

()

Quando si usa una certa quantità di SP per rinforzare un Servant, il Servant imparerà una nuova skill (pag. 20).



Alteration of the Soul

۲

11

L'ARENA

۲

L'Arena è dove si svolgeranno molti eventi ed è il posto dove dovrai cercare i Trigger, ovvero chiavi cifrate, richieste per ottenere l'accesso al Colosseo dove si svolgono le Elimination Battle. Inoltre, l'Arena è il posto dove puoi affinare le skill da combattimento del tuo Servant e guadagnare esperienza affrontando in battaglia una miriade di programmi nemici.

SCHERMATA DEL GIOCO (NELL'ARENA)

Segue un'introduzione alla disposizione della schermata mentre sei nell'arena. <u>2</u>16



- 1. Mostra gli HP attuali del Servant. Quando questa barra si svuota, il gioco avrà fine.
- Mostra gli MP attuali del Servant. Gli MP vengono consumati quando un Servant usa una Skill (pag. 20).
- 3. Identifica la classe del tuo Servant.
- 4. Mostra gli MP attuali del Master. Gli MP vengono consumati
- quando usi Code Cast (pag. 22).
- 5. Mostra una mappa dell'Arena.
- Programma nemico Entrando in contatto con un programma nemico lo istigherà a combattere (pag. 14).

MENU DELL'ARENA



()

()

AZIONI NELL'ARENA

Mentre sei nell'Arena, ci sono momenti in cui ti ritroverai faccia a faccia con l'avversario. Parlandogli o sfidandolo in battaglia, otterrai delle informazioni preziose che ti aiuteranno a scoprirne il vero nome. Inoltre, ci sono degli oggetti conosciuti come item folder (contenitori d'oggetti) nei quali puoi trovare oggetti rari come oggetti di cura o Formal Wear che migliorano le abilità di Master e Servant.

 (\bullet)

🕟 PUNTI D'USCITA

Ogni piano dell'Arena ha due punti d'uscita attraverso i quali puoi tornare al campus (dopo essere uscito dall'Arena e aver fatto ritorno al campus, il giorno avrà fine).



FONTANA DELLA RISURREZIONE

Mentre giochi in modalità Novice (Novizio), ogni piano ha una "Revival Fountain" dove puoi ripristinare gli HP del Servant e gli MP del Master.



🕼 АЦТО МАРРА

Nell'Arena, l'area circostante il protagonista sarà automaticamente tracciata nella mappa dell'Arena. Premendo il tasto SELECT, puoi ingrandire la mappa a schermo intero.



ITEM FOLDER (CONTENITORI D'OGGETTI)

()

Puoi trovarli in diversi posti sparsi per i piani dell'Arena. Aprendoli puoi ottenere soldi ma anche chiavi e oggetti che puoi consumare.



()

13

TRIGGER

Anche chiamati cipher keys (chiavi cifrate), puoi trovarli su entrambi i piani dell'Arena ogni settimana. Se non riesci a recuperare entrambi i Trigger entro il periodo di preparazione, sarai squalificato e non potrai entrare nel Colosseo per la Elimination Battle, portandoti così alla conclusione del gioco.



۲

🕟 TASKS (COMPITI)

Quando un piano dell'Arena è sbloccato durante il periodo di preparazione, apparirà nel tuo terminale come un "task" richiesto.

: The second cipher key has been enerated on the second floor. _

BATTAGLIE

Se un nemico individua la tua presenza, caricherà immediatamente verso di te. Se entrano in contatto, passerai direttamente alla battaglia (pag. 17).



Quando avrai sconfitto un certo numero di nemici simili, ti eviteranno e smetteranno di attaccarti, rendendo così molto più facile l'esplorazione dell'Arena.

()

۲

MATRICE D'INFORMAZIONI

La Information Matrix (Matrice d'Informazioni) è un database dove sono conservate tutte le informazioni che raccogli sui nemici, come la classe, il vero nome e il Noble Phantasm del Servant nemico.

 $(\mathbf{\Phi})$



Raccogliendo informazioni sul tuo avversario durante il periodo di preparazione, otterrai un deciso vantaggio quando sarà il momento d'affrontarlo in battaglia. Ricordati di scoprire più informazioni che puoi sul tuo avversario per negarne così i punti di forza e le abilità.

COMPLETARE L'INFORMATION MATRIX

I dati necessari per riempire la Information Matrix possono essere ottenuti tramite gli eventi nel campus e nell'Arena durante il periodo di preparazione, e a volte durante certe battaglie.

Man mano che riempi l'Information Matrix, il livello della tua Matrix salirà e saranno disponibili più informazioni sul tuo avversario.



Ogni Servant ha quattro diverse parti d'informazioni disponibili. Tre di esse possono essere scoperte tramite la ricerca durante il periodo di preparazione, mentre la quarta e ultima parte può essere ottenuta solo usando "Reviewing your Information Matrix" il giorno della Elimination Battle.

(�)

()

15

REVIEWING YOUR INFORMATION MATRIX (RIVISITA LA TUA MATRICE D'INFORMAZIONI)

(�)

Il giorno della Elimination Battle, avrai l'opportunità di rivedere tutte le informazioni che hai raccolto sul tuo avversario quando entri nella tua stanza privata (pag. 10).

Se hai raccolto informazioni sufficienti e sei in grado di rispondere alle domande che ti pone il tuo Servant, il tuo livello di Matrix verrà promosso al grado più elevato "€" (ovvero EXTRA).



 $\overline{7}$

IMPATTO SULLA BATTAGLIA

Più informazioni raccogli sul tuo avversario, più grande sarà il tuo vantaggio in battaglia. Per esempio, sarai in grado di prevedere più comandi del tuo avversario (pag. 19).



Se la tua Information Matrix sale al massimo grado di " ${\mathbb E}$ ", riuscirai a vedere qual è il Noble Phantasm del Servant nemico.

DOPO LA BATTAGLIA

Se emergerai vittorioso dalla Elimination Battle, l'Information Matrix del nemico sconfitto sarà completata automaticamente. Siccome ognuno dei Servant che partecipa nella guerra per il Sacro Graal ha delle ragioni decisamente diverse per farlo, le informazioni aggiuntive ti danno uno scorcio interessante negli altri individui coinvolti in questa lotta.

(�)

 $(\mathbf{\Phi})$

LA BATTAGLIA

Quando hai incontrato un programma nemico e hai effettuato un contatto, sarai immediatamente proiettato in battaglia. Una volta iniziata, non potrai scappare e sarai obbligato a combatterla fino alla fine, quindi sii sempre preparato alla battaglia prima d'affrontare un nemico.

()

SCHERMATA DEL GIOCO (IN BATTAGLIA)

Segue un'introduzione alla disposizione della schermata mentre sei in battaglia.



- 1. Gli HP del tuo Servant. Quando scendono a 0, il gioco avrà fine.
- Gli MP del tuo Servant. Gli MP si consumano quando viene usata una skill (pag. 20).
- 3. La classe del tuo Servant.
- 4. Gli HP del tuo avversario. Quando scendono a 0, hai vinto.
- 5. La classe del tuo avversario.
- 6. Comando ATTACK. Lancia una mossa d'attacco.
- 7. Comando GUARD. Blocca gli attacchi dell'avversario.
- Comando BREAK. Lancia un attacco caricato per spezzare la difesa dell'avversario.
- 9. Comando SKILL.
- 10. Il comando che hai scelto.
- 11. Il comando scelto dal tuo avversario.
- 12. Icona del Noble Phantasm del tuo Servant.
- 13. Icona del Noble Phantasm del Servant del tuo avversario.

()

 $(\mathbf{\Phi})$

17

COMANDI DI BATTAGLIA

In battaglia, ti sarà richiesto di impartire al tuo Servant sei comandi in anticipo. Ci sono quattro tipi di comandi: ATTACK, GUARD, BREAK e SKILL

(�)



ATTACK Forte contro BREAK Debole contro GUARD

> BREAK Forte contro GUARD Debole contro ATTACK

GURRI

Forte contro ATTACK Debole contro B<u>REAK</u>

SKILL Supera gli altri tre comandi (ma esistono delle eccezioni).

I comandi ATTACK, GUARD e BREAK si bilanciano l'un l'altro, mentre il comando SKILL solitamente supera gli altri tre. Nel caso di SKILL contro SKILL, il personaggio con l'AGILITY maggiore lancerà l'attacco per primo, seguito dall'altro personaggio.

IMPARTIRE I COMANDI

ATTACK, GUARD & BREAK possono essere inviati selezionando il comando con i tasti direzionali e guindi premendo il tasto 🛇. Puoi anche annullarli premendo il tasto igodot appena prima dell'esecuzione del comando. . Per i comandi SKILL, per prima cosa



apri il menu Skil con il tasto $\, {igodot}\,$, quindi seleziona il comando con i tasti direzionali e infine premi il tasto \otimes per confermare il comando selezionato.

CO1 TURNO EXTRA

Quando tre comandi di fila colpiscono con successo, sarà azionato un attacco aggiuntivo chiamato "EXTRA TURN" e sarà lanciato un devastante attacco di seguito. Fai attenzione però perché anche il tuo



avversario può azionare un attacco "EXTRA TURN", quindi scegli i tuoi comandi con attenzione!

()

SCOPRIRE I COMANDI NEMICI

 (\bullet)

Quando impartisci i tuoi sei comandi, imparerai a predire i comandi inseriti dal nemico che quindi saranno mostrati a schermo.



Per quanto riguarda i programmi nemici, più nemici simili sconfiggi e più facile diventerà predime le mosse.



SCOPRIRE I COMANDI IMPARTITI AI SERVANT NEMICI

Più alto il arado della tua Information Matrix (pag. 15) e migliori saranno le possibilità di predire le mosse del Servant avversario.



Inoltre, se hai completato l'Information Matrix del tuo avversario, riuscirai a predire quando il Servant nemico lancerà il suo Noble Phantasm (pag. 21). Quando un Servant nemico ha il suo Noble Phantasm pronto all'uso, sarai avvertito da un'icona lampeggiante.

GUARO

GUARD

Pareggio

()

🔪 VANTAGGI E SVANTAGGI DI OGNI COMANDO

Quando i comandi selezionati dal tuo avversario appaiono a schermo, sarà anche mostrato se i comandi che hai scelto tu sono vantaggiosi o meno in confronto a quelli del tuo avversario.

ATTACK

BREAK

Hai il

vantaggio









۲

🅟 INSERIRE COMANDI DI SUPPORTO

()

l Master possono eseguire una skill di supporto ogni sei comandi eseguiti dai propri Servant.

INIZIO DELLA BATTAGLIA

Dopo aver impartito tutti i sei comandi, seleziona l'opzione BATTLE e quindi premi il tasto \bigotimes per eseguire i tuoi comandi. execute your commands.



Quando tutti i sei comandi sono stati eseguiti per entrambe le parti, il tuo Servant tornerà verso di te e tu dovrai impartire un'altra volta i comandi. Questa procedura si ripete finché gli HP di una parte sono esauriti.

SKILLS

Le SKILLS sono dei comandi speciali che possono essere usati in battaglia e che superano i tre comandi base. Esistono due tipi di SKILL disponibili: le skill di supporto del Master e le skill di battaglia del Servant.

1287		
SKILL		
A Vail of Falling Patals	20	
Applause of Artillery	40	
AThrice-setting Sun	50	
A Fount of the Fiery Saint		
A Fount of the Healer		
. /		
B Inflicts physical damage on an enemy.	+Swi	tch category

SKILL DEL SERVANT

Ogni Servant ha una propria gamma di skill uniche. Usando le skill del Servant consumerai gli MP.

()

Gli effetti delle skill spaziano dall'infliggere danni all'avversario a provocare delle alterazioni di stato (pag. 23).

Il Servant del protagonista può imparare nuove skill sottoponendosi a un'Alterazione dell'anima (pag. 11).



20

(

NOBLE PHANTASMS (FANTASMI NOBILI)

۲

Ogni Servant ha un Noble Phantasm. Nonostante siano richieste certe condizioni prima di poter lanciare il Noble Phantasm di un Servant, questa azione può cambiare l'andamento della battaglia in modo drastico e portare a una vittoria quando si pensava d'aver già perso. Quando affronti un Servant nemico, assicurati di sapere come difenderti contro il suo Noble Phantasm e allo stesso tempo impara a trovare il momento opportuno per lanciare il tuo.



CO1 PREREQUISITI PER L'USO DI SKILL

Alcune skill richiedono che vengano soddisfatti alcuni prerequisiti. Quando impari una skill, ricordati di controllare lo "Status" dal menu del terminale principale.

È possibile selezionare queste skill con prerequisiti quando impartisci i comandi; ciò nonostante, non saranno azionate se le condizioni non vengono soddisfatte.



Anche se molte di queste skill richiedono l'uso di un Noble Phantasm, alcune skill richiedono un'azione aggiuntiva: la skill dell'Archer "Hound of the Red Plains" (Segugio della pianura rossa) non sarà azionata se non si usa prima la skill chiamata "Improvement Preparation" (Preparazione miglioratrice). Anche se impartisci un comando, se le condizioni necessarie non sono soddisfatte, il comando non verà lanciato.

Inoltre, ogni volta che usi "Improvement Preparation", la qualità di miglioramento salirà fino a 5, migliorando ulteriormente la tua skill di miglioramento.

Ciò nonostante, le skill che provocano delle alterazioni di stato (pag. 23) o quelle che aumentano l'ATTACK o la magia, non miglioreranno i propri effetti anche se usate ripetutamente.

()

21

()

SKILL DI SUPPORTO

Ogni sei comandi eseguiti dal tuo Servant, avrai la possibilità di eseguire un Code Cast o di usare un oggetto.

(�)

CODE CASTS

Per usare un Code Cast il Master dovrà avere la quantità necessaria di MP. I Code Cast disponibili variano in base al formal Wear con cui è equipaggiato il Master.

l Code Cast offrono una varietà d'effetti, da quelli che infliggono danni all'avversario, a quelli che interferiscono con le azioni nemiche, fino a quelle che guariscono o rinforzano il proprio Servant.

DGGETTI

Puoi usare la maggior parte degli oggetti che hai nel tuo inventario durante la tua battaglia, ma non tutti.

570			ROOHOUS	
	ITEN	<u></u>		
	0	Super-spicy Wabo Tofu	×27	
		Ether Powder		
		Ether Shard		
		Ether Fragment		
		Pure Ether		
		Bagic Crystal Shard 🔄		
		a	- oSwitch o	alogary

CO1 SIGILLO DEL COMANDO

Puoi usare il tuo Command Seal (Sigillo del comando) per impartire un ordine che il tuo Servant deve obbedire. Ogni Master ha tre Command Seal e quando li hai finiti sarai squalificato dalla guerra per il



Sacro Graal e il gioco avrà fine. Quando hai l'opzione di usare il Command Seal, assicurati che sia assolutamente necessario.

()

22

۲

ALTERAZIONI DI STATO

Skill e mosse di attacco lanciate durante la battaglia possono provocare delle indisposizioni di stato su di un Servant.

()

ଡ	Poison (Veleno)	Dopo esser tornato a fianco del suo Master, un Servant riceverà un certo danno ai suoi HP.
t	Sacrifice (Sacrificio)	Dopo esser tornato a fianco del suo Master, un Servant riceverà un certo danno ai suoi HP e gli HP del Servant avversario saranno guariti della stessa quantità.
£5	Paralysis (Paralisi)	Colpendo un avversario lo congelerà sul posto e non potrà muoversi o reagire in alcun modo.
•	Curse (Male- dizione)	Dopo esser tornato a fianco del suo Master, un Servant riceverà un danno ai suoi HP uguale al danno che ha inflitto al Servant avversario.
\$	Regeneration (Rigenerazi- one)	Dopo esser tornato a fianco del suo Master, un Servant recupererà una certa quantità di HP.
U	Resurrection (Risurrezione)	Se gli HP di un Servant vengono ridotti a O durante la battaglia, il Servant sarà riportato in vita dalla morte una sola volta e i suoi HP saranno parzialmente ripristinati.
(13) 53638 5855	Seal (Sigillo)	Quando colpito da Seal, certi comandi non saranno utilizzabili durante la battaglia per un certo periodo.
& C & &	Weaken Ability (Inde- bolimento)	Certe abilità saranno indebolite per un certo periodo di tempo.

Poison, Paralysis e Curse possono essere rimossi usando l'oggetto Remedy. Eccetto per le indisposizioni di stato che rendono il tuo Servant incapace di combattere, la maggior parte delle alterazioni di stato spariscono col tempo. Tutti gli effetti di stato saranno rimossi immediatamente quando vengono usati certi Code Cast o quando la battaglia finisce.

()

Quando i comandi selezionati dal tuo avversario sono mostrati a schermo, sarà anche visualizzato se i comandi che hai selezionato hanno un vantaggio o uno svantaggio contro quelli del tuo avversario.



Apparirà un'icona quando si verifica un'alterazione di stato.

()

23

FINE DELLA BATTAGLIA

Quando la battaglia si è conclusa, saranno visualizzati i risultati del conflitto.

۲

VITTORIA

Quando gli HP del tuo avversario vengono ridotti a 0, avrai vinto la battaglia e apparirà la schermata dei risultati. Quando vinci una battaglia, otterrai punti esperienza e soldi. A volte otterrai anche degli oggetti.

SCONFITTA (GAME OVER)

Quando gli HP del tuo Servant vengono ridotti a 0, avrai perso la battaglia e il gioco avrà fine.

In questo caso, seleziona una delle opzioni in basso sullo schermo e quindi premi il tasto \bigotimes .



🅟 SALIRE DI LIVELLO

Quando hai raccolto una certa quantità di punti esperienza, il livello del tuo Master salirà.

Quando questo accade, non solo riceverai un incremento degli MP massimi, ma anche gli HP e gli MP del tuo Servant saliranno. Riceverai inoltre degli SP, richiesti per eseguire delle Alterazioni dell'anima



۲

۲

SEGUICI

Molti altri eccitanti prodotti sono disponibili da Ghostlight! Vai sul nostro sito per vedere ulteriori informazioni sui tuoi giochi preferiti di Ghostlight, visitare minisiti esclusivi per i nostri prodotti e tenerti aggiornato sulle ultimissime primizie JRPG. Ci trovi anche su Facebook e Twitter: non è mai stato così facile tenersi aggiornati.

۲

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



Fate/EXTRA © TYPE-MOON © 2012 MarvelousAQL Inc. Published and distributed by Ghostlight LTD.



25



