

## ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Este PSP™Game incluye datos de actualización del software del sistema PSP™. Se necesitará una actualización en caso de que al iniciar el juego aparezca en pantalla un mensaje de solicitud de actualización.

### Cómo realizar una actualización del software del sistema



Los datos de actualización se muestran con este icono en el menú inicial.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar el software del sistema PSP™. Antes de realizar la actualización, comprueba el número de versión de los datos.

- Durante la actualización, no desconectes el adaptador AC.
- Durante la actualización, no apagues el sistema ni extraigas el PSP™Game.
- No cancele la actualización antes de que finalice: esto podría provocar daños al sistema PSP™.

### Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

Selecciona "Ajustes" en el menú inicial y luego la opción "Ajustes del sistema". Selecciona "Información del sistema". La actualización se ha realizado correctamente si el número de versión del "Software del sistema" mostrado en pantalla coincide con el número de versión de los datos de actualización.

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com)

## NIVEL DE CONTROL PARENTAL

El software de este PSP™Game dispone de un Nivel de control parental predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™Game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PSP™ para poder jugar.

### ULES-01557

PARA USO PERSONAL SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PSP™ (PlayStation®Portable) solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms). Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2001 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. Licenciatura para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"P.S." "PlayStation" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Persona 2: Innocent Sin ©Index Corp. 1998, 2011. Developed by ATLUS. Licensed to Ghostlight Ltd. SHIN MEGAMI TENSEI, SMT and Persona are registered trademarks of Index Digital Media, Inc. Made in Austria. All rights reserved.

## CONFIGURACIÓN

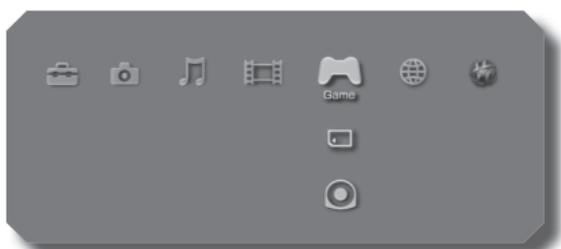
Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de Persona® 2 Innocent Sin con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de  Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

### MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.



XMB™ Menu

SHIN MEGAMI TENSEI®  
**PERSONA<sup>2</sup>**  
I N N O C E N T S I N

Índice de contenidos

Historia...02

Personajes...04

Controles básicos...08

Comenzar el juego...10

Terrenos...12

Comandos...14

Edificios...18

Personas...21

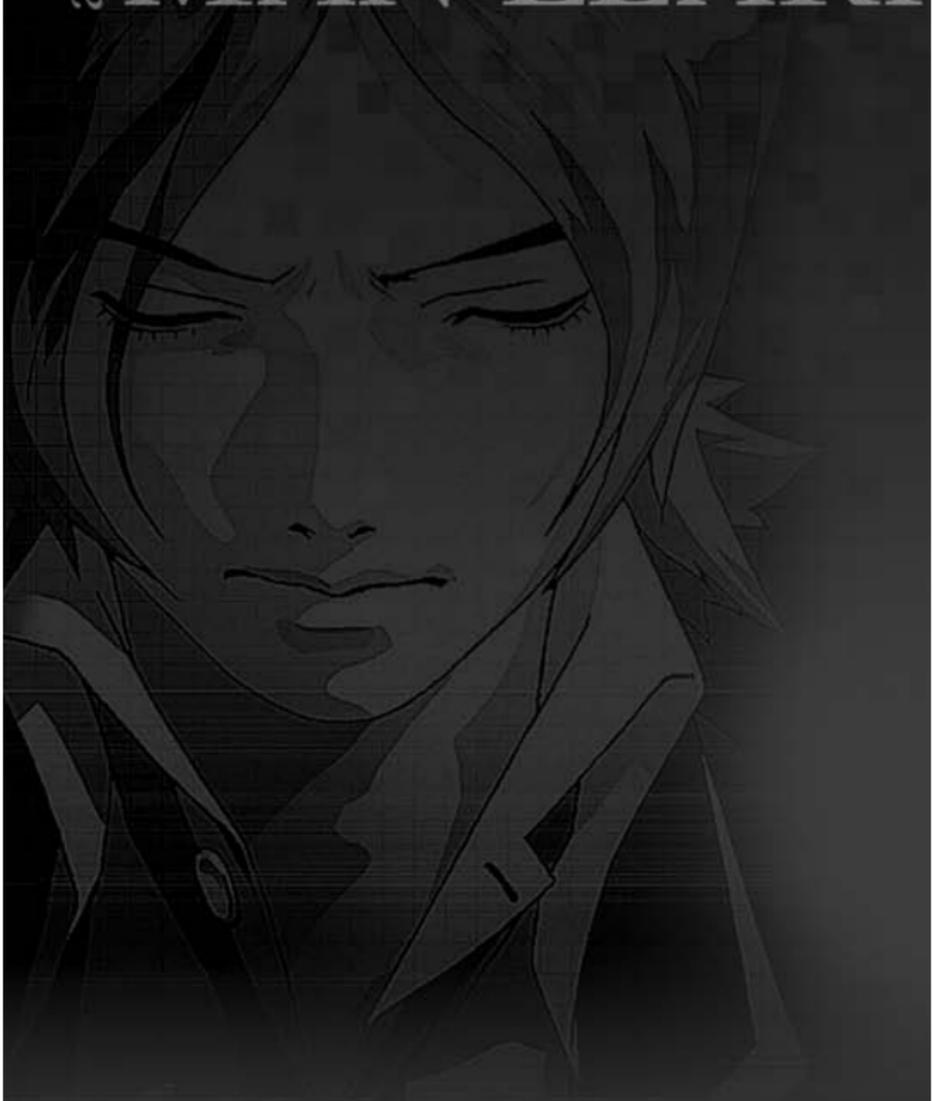
Combates...27

Estados alterados...37

Objetos y habilidades...38

Créditos...40

RUMORS become  
and MAN LEARN



# come REALITY NS of HIS SINS

La historia se sitúa en Sumaru City, Japón, una ciudad con 1.280.000 habitantes. Nuestro protagonista estudia en el Seven Sisters High School (también llamado "Sevens"), cuyo emblema se considera un símbolo para todos los estudiantes.

Un buen día comienza a correr el rumor de que el emblema de Seven está maldito y es capaz de desfigurar a todo aquel que lo porte.

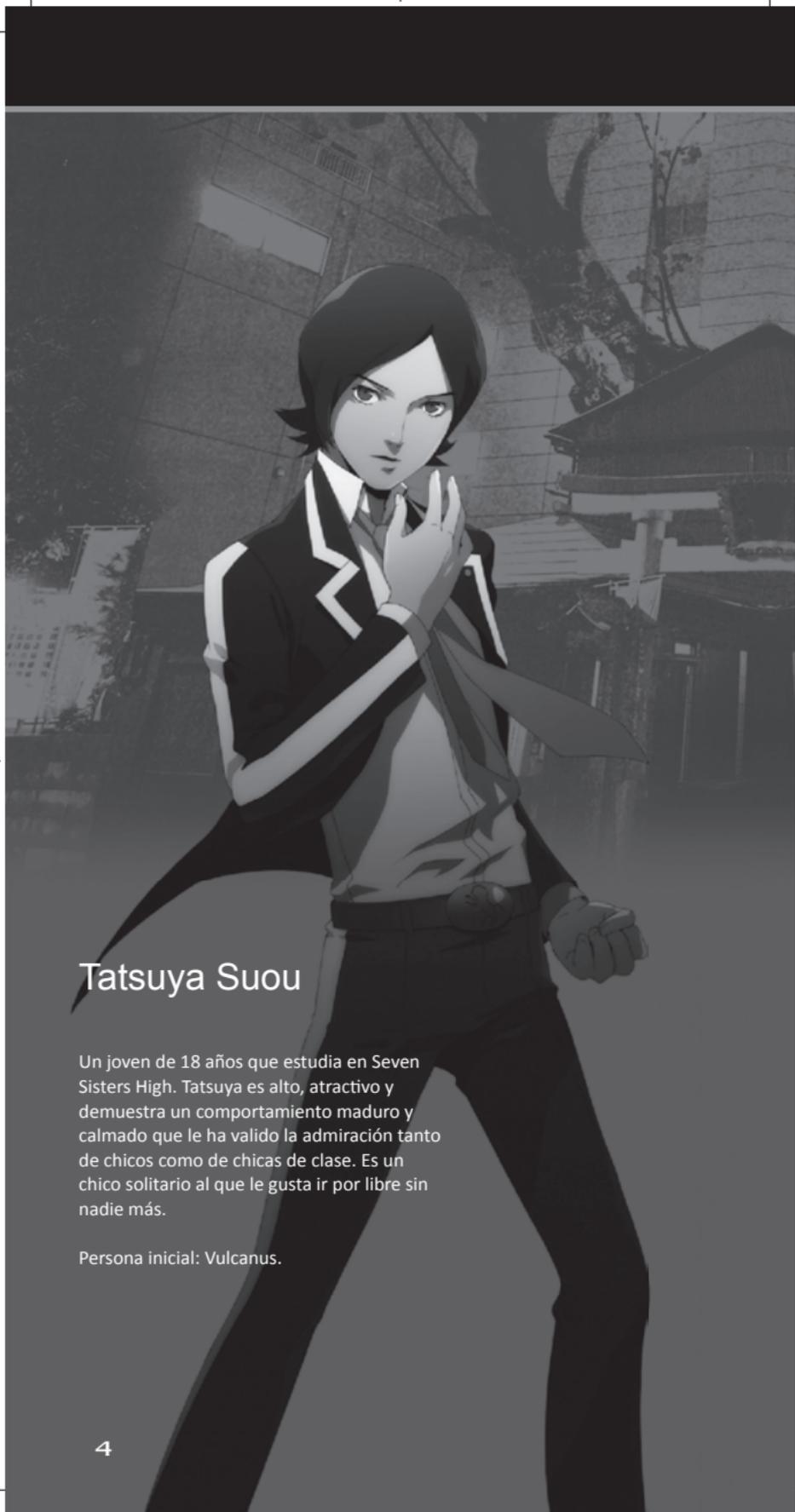
Por desgracia, el rumor se torna cierto...

Y con él fueron llegando nuevos rumores que, al poco tiempo, también se harían realidad...

Al poco tiempo, varios alumnos descubren que han obtenido el poder de invocar a sus álter ego, llamados "Personas".

Con su ayuda, estos héroes se proponen investigar el origen de los extraños rumores, y luchar al mismo tiempo contra sus propios demonios.

El tiempo sigue de nuevo su curso inexorable...



## Tatsuya Suou

Un joven de 18 años que estudia en Seven Sisters High. Tatsuya es alto, atractivo y demuestra un comportamiento maduro y calmado que le ha valido la admiración tanto de chicos como de chicas de clase. Es un chico solitario al que le gusta ir por libre sin nadie más.

Persona inicial: Vulcanus.





## Lisa Silverman

Una joven de 17 años apodada "Ginko" que también estudia en Sevens Sisters High. Su hermoso pelo rubio, sus ojos azules y su esbelta figura son la envidia de sus compañeras. A pesar de sus rasgos caucásicos, habla un perfecto japonés dado que sus padres se nacionalizaron.

Persona inicial: Eros.

## Yukino Mayuzumi

Una entusiasta joven de 20 años que estudia en un colegio superior de fotografía. Ahora lleva el pelo largo y ha sentado algo la cabeza desde que estudiaba en St. Hermelin High. Su meta es hacerse fotógrafa profesional y para ello trabaja como aprendiz por su cuenta.

Persona inicial: Vestata.



## Maya Amano

Esta joven reportera de 23 años es guapa, alegre y suele llamar la atención por su amabilidad y carácter afable.

Persona inicial: Maia.

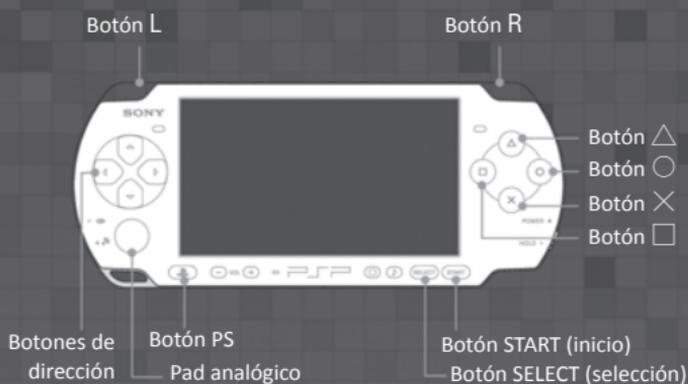


## Eikichi Mishina

Un joven de 16 años estudiante de segundo curso en Kasugayama High, el peor centro de la ciudad, que se hace apodar "Michel". Es el jefe de su propia banda de delincuentes del instituto. Tiende a tomarse los asuntos a la defensiva, a dejarse influenciar por los demás y suele estar muy seguro de sí mismo.

Persona inicial: Rhadamanthus.

# CONTROLES BÁSICOS



## Controles de menús

Botones de dirección/  
pad analógico

Mover cursor

Botón  $\times$

Confirmar

Botón  $\circ$

Cancelar

## Mapa de ciudad

Botones de dirección/  
pad analógico

Seleccionar un distrito

Botón  $\times$

Confirmar

Botón  $\triangle$

Acceder a menú de comandos

Botón  $\square$

Mantén pulsado para ver nombres de zonas.

Botón L

Mantén pulsado para ver nombres de zonas.

Botón R

Mantén pulsado para ver nombres de zonas.

# CONTROLES

## Mapa del distrito

Botones de dirección/ pad analógico	Mover marcador de jugador
Botón X	Entrar a edificio/hablar
Botón △	Acceder a menú de comandos
Botón ○	Cancelar/mantén pulsado para correr (botón direccional + botón ○)
Botón □	Mantén pulsado para ver nombres de zonas.
Botón L	Mantén pulsado para ver nombres de zonas.
Botón R	Mantén pulsado para ver nombres de zonas.

## Terrenos

Botones de dirección	Mover al protagonista
Pad analógico	Mover ligeramente para andar Mover fuerte para correr
Botón X	Entrar en puerta/hablar/comprobar
Botón △	Cancelar/mantén pulsado para correr
Botón ○	Acceder a menú de comandos
Botón □	Mostrar mapa automático
Botón L	Girar cámara a la derecha
Botón R	Girar cámara a la izquierda

## Combates

Botones de dirección/ pad analógico	Seleccionar opciones de menú
Botón X	Confirmar
Botón ○	Cancelar/cancelar autocombate
Botón △	Activar autocombate
Botón L	Mostrar estado de grupo y enemigos
Botón START (inicio)	Activar/desactivar animaciones

# COMENZAR EL JUEGO

Podrás elegir las siguientes opciones el menú principal del juego:

## >> NEW GAME (NUEVA PARTIDA)

Comienza una nueva partida y elige la dificultad de los combates antes de iniciar la historia. Podrás cambiar este ajuste en [System]→[Settings]→[Difficulty] (Sistema→Opciones→Dificultad).



### EASY (FÁCIL)

Para principiantes y jugadores que les cueste planear su estrategia. Este nivel resulta más sencillo que el nivel Normal.

### NORMAL

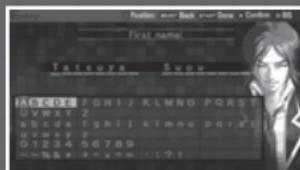
Para jugadores con experiencia en juegos de rol.

### HARD (DIFÍCIL)

Para jugadores expertos que buscan mayores desafíos. La dificultad de los combates es mayor en comparación con el nivel Normal.

## Escribir un nombre

Cuando comiences una nueva partida deberás introducir el nombre y el apellido el protagonista. Tras haberlos introducido elige "End" (Finalizar) para introducir tu apodo a continuación.



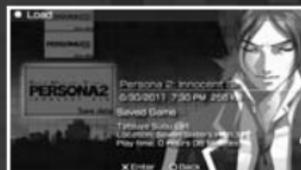
### Controles para introducir el nombre

Botones de dirección	Seleccionar letra
Pad analógico	Mover cursor en nombre
Botón X	Confirmar
Botón O	Eliminar
Botón SELECT (selección)	Regresar
Botón START (inicio)	Finalizar

# COMENZAR EL JUEGO

## >> LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

Continúa una partida guardada. Elige el archivo que quieras cargar y pulsa el botón **X** para confirmar. Puedes guardar la partida desde el menú de sistema (pág. 17).



## >> GALLERY (GALERÍA)

Aquí podrás ver las escenas cinemáticas y escuchar la música del juego.



## >> CONFIG. (CONFIGURACIÓN) (pág.17)

Aquí podrás ajustar varias opciones, a las que también tendrás acceso mientras juegas a través del menú de sistema.



## >> DATA INSTALL (INSTALAR DATOS)

Instala los datos del juego en tu Memory Stick™ para reducir los tiempos de carga.



- Necesitarás un Memory Stick™ con al menos 247 MB de espacio libre para instalar los datos del juego.
- El proceso de instalación tardará entre 1 y 5 minutos.
- No extraigas el Memory Stick™, ni apagues el sistema PSP™ (o lo pongas en suspensión) mientras instalas los datos.



## FIELD (TERRENOS)

Tendrás acceso a las siguientes vistas de Sumaru, cada una más específica que la anterior: el mapa de la ciudad, el de distritos y el de los terrenos individuales. Mantén pulsado los botones L, R o  en los mapas de la ciudad o las salas para mostrar los nombres de las zonas.

### City Map (mapa de la ciudad)

El mapa de la ciudad se usa al moverte entre distritos. Podrás viajar a más distritos a medida que la historia progrese. Elige el distrito al que quieres viajar en la lista de la esquina superior izquierda.



- 1 Lista de distritos
- 2 Nombre de la zona
- 3 Estado del grupo

### Ward Map (Mapa de distritos)

Entrarás en un distrito al seleccionarlo en el mapa de la ciudad. Mueve el cursor azul del mapa de distritos para ir de un edificio a otro. Cuando estés cerca de una entrada podrás ver el mensaje "IN" (Entrar). Pulsa el botón  en ese momento para entrar al edificio.



- 1 Nombre de la zona
- 2 Nombre del lugar
- 3 Cursor del jugador
- 4 Cursor del PNJ



Este símbolo te indica que puedes interactuar con algo. Pulsa el botón  para hablar con un PNJ o entrar a un lugar.



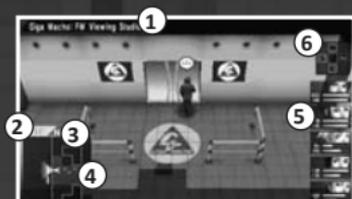
Este símbolo aparecerá cuando te acerques a los límites de un distrito. Pulsa el botón  y volverás al mapa de la ciudad.



# TERRENOS

## Mapa de terrenos

Accederás al mapa de terrenos cuando hayas elegido un lugar en el mapa de distritos. Aquí controlarás al protagonista y te topará con enemigos de vez en cuando.



- 1 Ubicación actual
- 2 Sala actual
- 3 Zona norte
- 4 Minimapa
- 5 Estado del grupo
- 6 Brújula

### Mapa automático

Pulsa el botón  en el mapa del terreno para mostrar un mapa automático que te indicará qué zonas ya has visitado.



### Controles del mapa automático

Botones de dirección/ pad analógico	Navegar por el mapa
Botón X	Mantenlo pulsado para navegar por el mapa
Botón Δ	Leyenda del mapa
Botón □	Centrar el mapa en función de la posición del jugador
Botón ○	Cerrar pantalla de mapa automático
Botón L/botón R	Cambiar de sala

# COMANDOS

Pulsa el botón  $\triangle$  fuera del combate para acceder al menú de comandos.

## >> Skills (habilidades)

Usa tus habilidades. Elige un miembro del grupo y selecciona la habilidad que quieras usar de la lista. Para las habilidades curativas elige el personaje que quieras curar y pulsa el botón  $\times$ .

## >> Items (objetos)

Usa y comprueba los objetos que posees. Pulsa los botones hacia la izquierda o hacia la derecha, o bien el pad analógico, para ver la página de objetos siguiente. Pulsa los botones hacia arriba o hacia abajo, o bien el pad analógico, para examinar un objeto. Para confirmar pulsa el botón  $\times$ .

### Expendable

(objetos consumibles)..... Usa los objetos consumibles de tu inventario.

Key Items (objetos clave)..... Comprueba los objetos clave que posees.

Cards (cartas)..... Comprueba las cartas que posees.

Selecciona una de las categorías: Tarot, Material, Habilidad o Incienso.

## >> Equip (equipo)

Cambia el equipo de tus personajes. Pulsa el botón L o el botón R mientras estás en la pantalla para cambiar de personaje. También puedes pulsar el botón  $\triangle$  para equipar automáticamente las armas con mejores valores ofensivos/defensivos para cada personaje.



- 1 Nombre del objeto
- 2 Poder de ataque/defensa
- 3 Sexo que puede equipar el objeto  
— : Ambos sexos  
♂ : Hombres solo  
♀ : Mujeres solo

- 4 Número de objetos que posees
- 5 Ranuras de equipo usadas
- 6 Estadísticas del personaje (en función de su equipo)

## >> Personas

Aquí podrás comprobar y encarnarte en Persona. Elige un personaje y una nueva Persona de la lista y pulsa el botón  $\times$  para encarnarte. Para ver sus estadísticas, pulsa el botón  $\square$  mientras la seleccionas. No podrás elegir una Persona que otro personaje haya seleccionado. Las Personas que aparecen en gris no estarán disponibles.

## >> Estado

Pulsa el botón  de la pantalla de estado para mostrar el estado de la Persona que hayas encarnado. Pulsa el botón L o el botón R para cambiar de personaje.

### Detalles de la pantalla de estado



- 1 Persona que has encarnado
- 2 Arcana de la Persona
- 3 Compatibilidad con la Persona que encarnas (pág. 25)
- 4 Nivel de la Persona
- 5 Rango de Persona y EXP para subir de nivel
- 6 Clase de Persona
- 7 SP necesarios para invocar a Persona
- 8 Bonus de nivel de Persona
- 9 Afinidad elemental de Persona
- 10 Estadísticas del personaje
  - Ataque..... Fuerza de los ataques físicos
  - Defensa..... Resistencia a los ataques físicos
  - Ataque M..... Fuerza de los ataques mágicos
  - Defensa M..... Resistencia a los ataques mágicos
- 11 Imagen del personaje
- 12 Nivel del personaje
- 13 EXP para subir de nivel
- 14 HP y SP del personaje
- 15 Perfil de Persona
- 16 Habilidades de Persona. Selecciona una habilidad y pulsa el botón  para ver una descripción.

### ▲ Main Stats (estadísticas principales)

El protagonista tiene cinco estadísticas principales cuyos valores deberás ir aumentando a medida que subas de nivel. Los valores del resto de personajes aumentarán automáticamente al subir de nivel.

- St.....Aumenta el poder de los ataques directos
- Vi.....Aumenta el nivel de defensa y los HP máximos
- Dx.....Aumenta la precisión de los golpes, así como el ataque y la defensa mágicos
- Ag.....Aumenta la evasión y el orden de los turnos en combate
- Lu.....Aumenta diversas estadísticas

### ▲ Affinities and Resistances (afinidades y resistencia)

Hay 16 clases de afinidades en el juego. "Wk" significa debilidad a un elemento; "Str" implica resistencia al elemento; "Nul" implica que eres inmune al elemento; "Drn" hará que absorbas el daño del elemento; y, por último, "Rpl" hará que el atacante sufra el daño de dicho elemento.



Sword



Ranged



Strike



Thrown



Havoc



Fire



Water



Wind



Earth



Ice



Electric



Nuclear



Light



Dark



Almighty



Nerve / Mind

### Stat Bonuses (bonus en estadísticas)

La Persona que encarnes afectará a tus estadísticas.



### << Stats (estadísticas)>>

Las estadísticas efectivas incluyen tanto a la Persona como al personaje. Si, por ejemplo, tu Persona tiene mayor fuerza que tu personaje, la fuerza efectiva aumentará. Sin embargo, si la fuerza de tu Persona es inferior a la del personaje, la fuerza efectiva disminuirá. Asegúrate de que los valores de tu Persona no disminuyen tus estadísticas efectivas.

### << Resistances (resistencia) >>

Cada personaje adquiere la afinidad elemental de la Persona que encarna. Al mismo tiempo, cada Persona tiene una afinidad diferente, así que elige las que te den ventaja en función del enemigo al que te enfrentes.

## >> Analyze (analizar)

Aquí podrás ver los detalles de los demonios a los que te has enfrentado y las Personas invocadas. Pulsa los botones hacia arriba o hacia abajo, o bien el pad analógico, y pulsa el botón **X** para elegir una Arcana. Luego selecciona el demonio o Persona que quieras ver y pulsa el botón **X** de nuevo para confirmar.

## << Canceling Pacts (cancelar pactos) >>

Podrás ver los demonios con los que has firmado un pacto a través del icono "Pact" (pacto). Pulsa el botón **△** en la pantalla de selección para ver solo los demonios con los que has pactado. También puedes pulsar el botón **□** tras seleccionar a un demonio para cancelar el pacto.

## >> Battle Settings (opciones de combate)

Aquí podrás configurar opciones del combate. También podrás fijar tu orden de combate (pág. 28) y conjuro de fusión (pág. 30).

## >> System (sistema)

Aquí podrás cambiar otras opciones y también guardar y cargar partidas.

Ajuste	
Message Speed (velocidad de mensajes)	Cambia la velocidad a la que se muestran los mensajes.
Music (música)	Elige la música original del juego o la versión remezclada.
BGM Volume (volumen de música)	Cambia el volumen de la música de fondo.
SE Volume (volumen de sonidos)	Cambia el volumen de los efectos sonoros.
Voice Volume (volumen de voces)	Cambia el volumen de las voces.
Cursor Memory (fijar cursor)	Elige si quieres fijar la posición del cursor en el menú.
Cut-Ins (cortar escena)	Activa o desactiva las escenas al lanzar conjuros de fusión.
Invert Camera (invertir cámara)	Fija la dirección en la que gira la cámara.
Movie Size (tamaño de escenas)	Fija el tamaño de las escenas cinematográficas.
Difficulty (dificultad)	Cambia la dificultad de los combates.
Data Install (instalar datos)	Carga usando los datos instalados (antes debes haberlos instalado).

## >> Save (guardar)

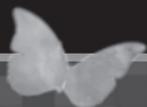
Guarda los datos de la partida. Debes tener al menos 256 KB de espacio libre en el soporte de almacenamiento para ello.

## >> Load (cargar)

Carga una partida guardada. Elige la partida que quieras cargar y pulsa el botón **X**.

## >> Title (título)

Regresa a la pantalla de título. Perderás los datos que no hayas guardado.



## FACILITIES (EDIFICIOS)

Sumaru City tiene todo tipo de zonas comerciales, como Kameya Alley o Lotus, con varios edificios. Cada distrito tiene sus propias tiendas.

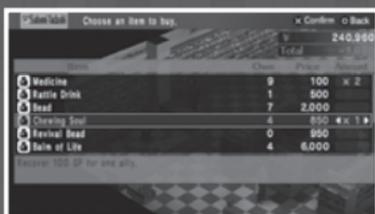
### >> Ir de compras

Podrás comprar y vender objetos, armas, armaduras y accesorios en las tiendas de Sumaru. Cada tienda tiene sus propias mercancías que pueden cambiar en función de los rumores que propagues (pág. 20).



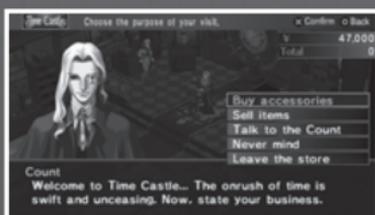
### Buy (comprar)

Pulsa los botones hacia arriba o hacia abajo, o bien usa el pad analógico, para elegir el objeto que quieres adquirir. Cuando hayas elegido uno, pulsa los botones hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar la cantidad que quieres. Confirma la compra con el botón X.



### Sell (vender)

Elige el tipo de objeto que quieres vender: objetos consumibles, armas, armaduras o accesorios. Elige el objeto que quieras y la cantidad, y luego confirma la venta pulsando el botón X.



### Casino Games (juegos del casino)

Transcurrido un tiempo, podrás extender rumores que abrirán un casino en el juego. En él podrás jugar a varios juegos adquiriendo monedas que, posteriormente, podrás canjear por objetos especiales.



## Edificios

Estos son algunas de las tiendas y edificios que podrás encontrarte en Sumaru City.

### Weapon / Armor Shops (armerías)

Al extender ciertos rumores, podrás llegar a comprar equipo en comercios corrientes como Shiraisi Ramen o Time Castle.



### Satomi Tadashi

En estos comercios, repartidos por toda la ciudad, podrás comprar objetos de curación.



### Healing Facilities (centros de salud)

Podrás restablecer tus HP, SP y estados alterados en sitios como Tominaga Chiropractic y Kaori. Algunos de estos centros se ocultan en el interior de mazmorras.



### Restaurants (restaurantes)

Podrás pedir comida en sitios como Clair de Lune o Gatten Sushi. Al comer, las estadísticas del personaje que elijas aumentarán.



### Velvet Room (sala Velvet)

Aquí podrás invocar y encarnarte en Personas, los álter ego de tus personajes. Igor, el maestro de la sala Velvet, te ayudará con cualquier consulta que tengas acerca de las Personas.



## Kuzunoha Detective Agency



Esta es la agencia de detectives de Kameya Alley. Habla con el inspector Todoroki cuando quieras extender un rumor que altere ciertos aspectos de Sumaru.

### Primer paso: reunir rumores

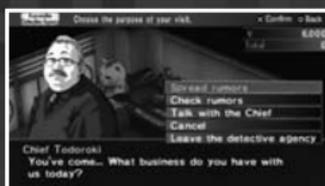
Una buena forma de extender rumores es por medio de los "Rumormongers". Ellos podrán ponerte al día sobre diversos aspectos. Recuerda que, aunque algunos rumores puedan parecer iguales, en realidad no lo son tanto.

### Paso 2: visitar Kuzunoha Detective Agency

Cuando tengas rumores por extender, dirígete a Kuzunoha Detective Agency. Habla con el inspector Todoroki y elige "Spread rumors" (extender rumores).

### Paso 3: extender rumores

Decide qué rumores quieres extender. Elige una clase de rumor en la casilla de arriba y selecciona los detalles del rumor en la casilla de abajo. Confirma tu elección pulsando el botón **X**. Finalmente, paga a la agencia y el rumor se extenderá por la ciudad.



## Teatro del clímax

Podrás acceder al "Theater" (teatro) desde el mapa de la ciudad y completar diversas historias. Ten en cuenta que no podrás guardar la partida mientras estás en una misión.

### Play a Quest (jugar una misión)

Existen gran número de misiones en las que podrás participar a cambio de una cuota de suscripción. Dicha cuota varía en función de la misión.

### Quest complete and Points (misiones completas y puntos)

Recibirás puntos de miembro cuando completes una misión. Cuantos más puntos acumules, mayor será tu rango y las atenciones que recibas por parte de Mizuki.

### Abandonar una misión

Abre el menú de comandos y selecciona "Abandon" (abandonar) en el apartado "System" (sistema) para salir de la misión. No recibirás puntos si abandonas una misión.

### << Now Playing (jugar ahora) >>

Estas son las misiones a las que puedes jugar desde un comienzo. Encontrarás dos misiones.



## PERSONAS

Las "Personas" son los entes principales de este juego. Si los usas debidamente, estos seres pueden llevarte a la victoria, así que deberás conocer sus fundamentos.

### >> Fundamentos de Personas

Dispondrás de una Persona una vez que Igor la haya invocado en la sala Velvet. Necesitarás varios tipos de cartas para invocar Personas.



**Summon (invocar)** Gracias a sus dotes como psychemancer, Igor puede usar las tarot cards (cartas del tarot) que obtengas de los demonios para invocar Personas del fondo de tu alma.

**Take on (transferir)** Tras haber conjurado a la Persona, transfírela a la mente de su portador. Así podrás hacer que tu personaje se encarne en dicha Persona.

**Invoke (conjurar)** Esto te permitirá llamar a la Persona y usar sus poderes.

**Persona Card (carta de Persona)** Son las Personas que Igor ha invocado y no han sido transferidas, sino selladas en una carta de Persona.

**Tarot Card (carta del tarot)** Estos catalizadores te ayudarán a invocar a Personas. Podrás conseguirlos al negociar con los demonios.

**Free Tarot (tarot libre)** Podrás incluir la Arcana que quieras en una de estas cartas en la sala Velvet.

**Material Card (carta material)** Necesitarás estas cartas para invocar Personas especiales.

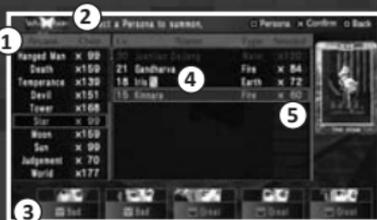
**Skill Card (carta de habilidad)** Podrás usarlas mientras invocas a una Persona para dotarla de habilidades adicionales.

**Incense Card (carta de incienso)** Podrás usarlas mientras invocas a una Persona para mejorar sus estadísticas.

## >> Invocar Personas

Dirígete a la sala Velvet para hablar con Igor y selecciona "Summon Persona" (invocar Persona). Necesitarás un número determinado de cartas del tarot de Arcana para invocar a la Persona.

- 1 Arcana
- 2 Cartas del tarot disponibles
- 3 Compatibilidad del personaje
- 4 Icono de carta de material
- 5 Cartas del tarot necesarias



### Cartas materiales

Las Personas con un icono amarillo junto a su nombre son especiales y necesitarán un número específico de cartas materiales para invocarlas.

### Primer paso: elegir una Persona

Tras elegir una Arcana, verás una lista de Personas. Elige una para invocarla y pulsa el botón **X** para confirmar. Necesitarás reunir más cartas para invocar a las Personas que estén en gris. Puedes invocar Personas con un máximo de 5 niveles más que el nivel medio de tu grupo.



### Paso 2: usar cartas

Usa cartas de habilidad o de incienso en la Persona que quieras invocar para otorgarle ventajas o habilidades adicionales. Si no quieres usar cartas opcionales elige "None" (ninguna).



### Paso 3: el ritual de invocación

Una vez que estés en la pantalla de confirmación de Persona, pulsa el botón **X** para pedirle a Igor que la invoque. Las Personas invocadas van directas al almacén Velvet (pág. 23) hasta que las transfieras a un alma. No podrás invocar Personas si no hay ranuras abiertas en el almacén Velvet.



## > Transferir Personas

Tras hablar con Igor en la sala Velvet y haber seleccionado "Take on Persona" (transferir Persona), podrás ver la siguiente pantalla.



- 1 Número de Personas en almacén de grupo/Máximo
- 2 Lista de Personas en almacén de grupo
- 3 Personaje que encarna la Persona
- 4 Compatibilidad con la Persona seleccionada
- 5 Número de Personas en almacén Velvet/Máximo
- 6 Lista de Personas en almacén Velvet

### ◆ Party Stock (almacén de grupo)

El almacén del grupo de personajes con todas las Personas libres disponibles.

### ◆ Velvet Stock (almacén Velvet)

Muestra las Personas libres disponibles en la sala Velvet.

#### Paso 1: elegir una Persona de la sala Velvet

Mueve el cursor con los botones de dirección o el pad analógico y elige la Persona que quieras transferir al almacén Velvet. El nombre de dicha Persona aparecerá marcado en verde.



#### Paso 2: enviar Persona al almacén del grupo

A continuación, mueve el cursor al almacén de grupo y elige una Persona de la lista o una ranura abierta. Pulsa el botón **X** para enviar a la Persona a dicha ranura. También puedes reordenar el almacén de grupo de esta manera.



### Stock Limits (límites de almacén)

Podrás aumentar el límite de Personas que puedes colocar en el almacén de grupo a medida que progresses en el juego. Si te quedas sin espacio, conviene que envíes algunas Personas de vuelta a la sala Velvet.

## >> Devolver Persona

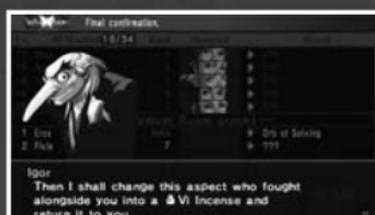
Habla con Igor en la sala Velvet y selecciona "Return Persona" para devolver la Persona.

### ◆ Elegir la Persona que quieras devolver

Pulsa los botones hacia arriba o hacia abajo, o bien usa el pad analógico, para elegir una Persona y devuélvela pulsando el botón X. Puedes elegir cualquier Persona del almacén Velvet o de grupo.

### ◆ Mystic Change (cambio místico)

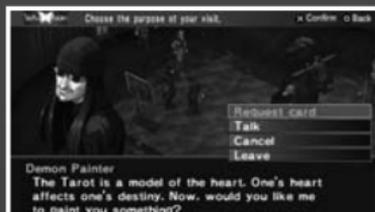
Las Personas que alcancen el nivel 8 dejarán de subir de nivel. Si devuelves una Persona con el máximo rango, esta sufrirá una transformación mística y renacerá otorgándote varios objetos.



## >> Tarot Creation (creación de tarot)

Habla con el demonio pintor en la sala Velvet y elige "Request card" (pedir carta) para cambiar tus cartas de tarot libres en cartas de tarot con el Arcana que quieras. Podrás obtener cartas de tarot libres negociando con los demonios con los que tengas un pacto.

Pulsa el botón hacia arriba o hacia abajo, o bien usa el pad analógico, para elegir una Arcana; y el botón hacia la izquierda o la derecha para elegir el número de cartas que quieras cambiar. Algunas cartas del tarot solo podrán conseguirse así.

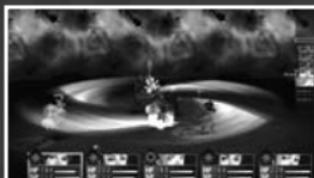


## >> Conjurar Personas

Cada personaje podrá conjurar a la Persona que encarne en cualquier momento del combate. Sin embargo, no podrá encarnar a dicha Persona si su compatibilidad es baja.



El coste de SP por conjurar a una Persona es el mismo sin importar la habilidad que decidas usar y depende de la compatibilidad que esta tenga con su portador. Dicho coste no aumenta cuando la Persona sube de rango.



## >> Compatibilidad con la Persona

Cada personaje tiene compatibilidad distinta con cada Persona. Si su compatibilidad es mala, el personaje consumirá más SP al conjurar a dicha Persona o incluso le será imposible encarnarse en ella. Por el contrario, si la compatibilidad es alta, el consumo de SP será menor e incluso le otorgará poderes especiales en algunos casos.



### Compatibilidad



## >> Crecimiento de Personas

Las Personas que hayas encarnado subirán de rango a medida que luches. Cada vez que la conjures, su nivel de maestría aumentará. Cuando alcances cierto nivel, la Persona subirá de rango.



Cada Persona cuenta con 8 rangos. Al subir de rango, sus estadísticas aumentarán y puede que aprenda una nueva habilidad. El nivel de maestría necesario para subir de nivel varía en función de la Persona.



### Devolver Personas de rango máximo

Si una Persona alcanza su rango máximo (8), llévala a la sala Velvet y recibirás una recompensa.

## >> Arcana

Todas las cartas de tarot, demonios y Personas tienen un Arcana asociado. El Arcana de una Persona indica qué tipo de carta del tarot es necesaria para invocarla. Para conseguir cartas del tarot de un Arcana específica deberás negociar con un demonio de esa misma Arcana.



### Reunir gran cantidad de cartas

Cuanto mayor sea el nivel del demonio, mayor número de cartas del tarot recibirás al negociar con él. Necesitarás gran número de estas cartas para invocar a las Personas de nivel más alto, así que te conviene negociar con este tipo de demonios para conseguir cartas más rápidamente.

## COMBATES

Mientras te mueves por uno de los terrenos, podrás encontrarte con enemigos. Usa el menú de combate para luchar o negociar con ellos.

### Detalles de la pantalla de combate



- 1 Comandos de combate (pág. 29)
- 2 Información de grupo
- 3 HP actuales
- 4 SP actuales
- 5 Orden de turnos (de arriba abajo)
- 6 Estados alterados (pág. 37)

### >> Controles especiales en combate



Botón L Muestra el estado de tus aliados y enemigos.

Botón  $\triangle$  Activa/desactiva el combate automático

Botón  $\circ$  Cancelar combate automático

## >> Acciones básicas en combate

Podrás asignar las órdenes de cada personaje al comenzar el combate. También puedes pulsar el botón  para interrumpir dichas órdenes y modificarlas.

### Desarrollo del combate

Al encontrarte con un enemigo, podrás elegir uno de los comandos de combate generales, como "Fight" (Luchar) o "Fusion Spells" (conjuros de fusión). Si eliges "Contact" (contactar), podrás negociar con los demonios sin luchar contra ellos.



Cuando hayas elegido los comandos de cada personaje, la batalla dará comienzo. Los personajes actuarán en el orden que se muestra en pantalla, de arriba a abajo.



Pulsa el botón  durante el combate para interrumpirlo y elegir comandos de nuevo. Esto te servirá para curarte en caso de que hayas recibido más daño del esperado o necesites crear otra estrategia de combate. Los nuevos comandos se realizarán en el turno siguiente. Pulsa el botón START para poder omitir animaciones y escenas al lanzar conjuros de fusión.



El combate acabará cuando uno de los bandos desaparezca, si negocias con un demonio o si sales huyendo. Si vences a los enemigos recibirás monedas y puntos de experiencia, incluso objetos.



## >> Comandos de combate

Los comandos de combate se usan para decidir la estrategia de todo el grupo. Cuando entres en combate, podrás elegir uno de los siguientes comandos:

- ▶ Fight (luchar)
- ▶ Fusion Spells (conjuros de fusión)
- ▶ Contact (contactar)
- ▶ Analyze (analizar)
- ▶ Set Turn Order (fijar orden de turnos)
- ▶ Auto Settings (opciones automáticas)
- ▶ Escape (escapar)

### Comandos de combate: Fight



Esta la opción predeterminada para los combates. Tras seleccionarla, podrás elegir entre "Attack" (atacar), "Skill" (habilidad), "Item", (objeto), "Persona", "Set Turn Order", "Status" (estado) y "Guard" (defensa).

## << Attack (atacar) >>

Cada personaje atacará con su arma. Pulsa los botones de dirección, o bien el pad analógico, para elegir un objetivo y pulsa el botón X para confirmar.



## << Skill (habilidades) >>

Conjura a la Persona que estás encarnando y usa uno de sus poderes. Tras elegir la habilidad, selecciona un objetivo. Deberás usar una cantidad de SP que varía en función de la Persona.



## << Item (objetos) >>

Usa un objeto de tu inventario. Elige el objeto que quieres usar de la lista y pulsa el botón X para confirmar. Solo se mostrarán los objetos que puedas usar durante el combate.



### << Persona >>

Cambia de Persona. No podrás elegir las Personas que aparezcan en gris.



### << Set Turn Order (fijar orden de turnos) >>

Cambia el orden de turnos durante el combate. Elige los dos personajes que quieres que cambien turnos y pulsa el botón X para confirmar. Elige "Reset order" (restablecer orden) para restablecer los turnos.



Por defecto, los enemigos y aliados actuarán en función de sus valores de Agility (agilidad). Resulta conveniente cambiar el orden de los turnos cuando vayas a realizar conjuros de fusión.

### << Status (estado) >>

Aquí podrás ver el estado de tu grupo (pág. 15). Pulsa el botón □ en la pantalla de estado de un personaje para mostrar el estado de su Persona.



### << Guard (defensa) >>

El personaje se centrará en su defensa y los daños que reciba disminuirán.



## Comandos de combate: Fusion Spells



Ataca a los enemigos con un conjuro de fusión, un poderoso ataque que encadena los conjuros de múltiples personajes.

## << Elegir un conjuro de fusión >>

Elige "Fusion Spells" en el menú de combate para mostrar la pantalla de selección de hechizos de fusión. Pulsa el botón hacia arriba o hacia abajo, o bien usa el pad analógico, para elegir un hechizo.



## << Elegir tipo de activación >>

Pulsa los botones L o R mientras seleccionas un hechizo para elegir uno de los tres requisitos de activación. Elige "Change All" (cambiar todos) para cambiar los ajustes de todos los conjuros de fusión a la vez.



Auto (automatic)	El conjuro de fusión se activará automáticamente al reunir los requisitos.
Standby (mantener)	Cuando los requisitos para lanzar el conjuro se cumplan, el personaje se mantendrá en estado de alerta, lo cual te permitirá elegir si quieres activar el conjuro de fusión o no.
Don't Use (no usar)	El conjuro de fusión no se usará aunque hayas reunido los requisitos para su activación.

## Fijar orden de turnos y activar conjuros de fusión

Si estás tratando de activar tus conjuros de fusión, la mejor manera de lograrlo es cambiar el orden de turnos con tal de que los personajes luchen en el orden de activación de dicho conjuro.

## << Elegir tipo de activación >>

Selecciona un conjuro de fusión y pulsa el botón X para mostrar la pantalla de combinación. Pulsa los botones hacia la izquierda o hacia la derecha, o bien usa el pad analógico para cambiar la combinación de los personajes.



## << Seleccionar el momento de actuar >>

Fija el orden de turnos para la activación del conjuro de fusión. Los personajes que formen parte de dicho conjuro aparecerán en un cuadro verde. Mueve el cuadro donde quieras y pulsa el botón X para confirmar.



### Comandos de combate: Contact



Si ordenas a tu grupo que negocie con el enemigo, podrás hacerte con cartas de tarot, dinero u objetos, además de librarte del combate.

### Comandos de combate: Análize



Muestra los detalles de los demonios a los que te enfrentes. Elige un demonio para ver sus detalles y pulsa el botón **X** para confirmar. Desbloquearás varios detalles del demonio uno a uno tras ir reuniendo una serie de requisitos.

#### Detalle

#### Requisito

Raza, nombre, nivel e imagen

Luchar contra el demonio por primera vez

Estadísticas del demonio

Derrotar al demonio por primera vez

Personalidad

Contactar con el demonio

Perfil

Formar un pacto con el demonio

Objetos de recompensa

Recibir un objeto tras vencer al demonio

### Comandos de combate: Set Turn Order

Cambia el orden de los turnos durante el combate (pág. 30).

### Comandos de combate: Auto Settings

Pulsa el botón **△** mientras luchas para activar el combate automático, que se mantendrán hasta que la batalla acabe o pulses el botón **○** para cancelarlo. Las acciones que los personajes realicen dependen de las opciones automáticas que hayas configurado:

- **Replay (repetir)**

Cada personaje repetirá la última orden realizada.

- **Attack (atacar)**

Cada personaje atacará con el arma equipada.



### Comandos de combate: Escape (escapar)

Huye del combate. Si no logras escapar con éxito, tendrás que resistir al ataque de los enemigos durante un turno.

## >> Contactar con el enemigo

Si usas el comando de combate "Contact" (contactar), podrás negociar con los demonios enemigos. En función del resultado de la negociación, podrás lograr poner a dichos demonios de tu parte.

### Contactar

#### << Elegir un demonio con el que contactar >>

Usa los botones de dirección para elegir a un grupo de demonios con el que negociar y pulsa el botón X para confirmar. Cuando hayas entrado en contacto con el enemigo, no podrás luchar o tratar de escapar hasta que la negociación no acabe.



#### << Elegir al mediador de la negociación >>

Usa los botones de dirección para elegir al personaje que mediará en la negociación y pulsa el botón X para confirmar. Si tus personajes han aprendido a realizar contactos conjuntos, podrás elegir hasta tres mediadores. Cuando hayas acabado elige "Confirm" (confirmar).



En algunas negociaciones tendrás que solicitar la ayuda de varios personajes. Este tipo de negociaciones estará disponible tras cumplir ciertos requisitos de la historia.



#### << Elegir un comando de contacto >>

Elige un comando de contacto en la lista del personaje. Cada uno tiene cuatro comandos, así que elige el más adecuado para el enemigo. Cuando negocias con varios personajes, no es necesario elegir ningún comando.



Los comandos individuales varían en función del personaje y tendrán un efecto diferente en cada tipo de demonio. Para triunfar deberás averiguar qué comandos surten efecto con cada tipo de personalidad.

### << Emotion Gauge (medidor de emociones) >>

Cada trámite de la negociación influirá en una de las cuatro emociones de un demonio: "Eager", "Happy", "Angry" y "Scared"



Medidor de emociones

### << Respuesta del demonio >>

En ocasiones, un demonio podrá lanzarte una pregunta en relación a tu comportamiento. Cuando esto suceda, trata de elegir la respuesta más apropiada para esa situación. La respuesta influirá en las emociones del demonio.



### << Concluir negociación >>

Cuando una de las cuatro emociones llegue a su límite, la negociación habrá concluido. En función de la emoción que predomine, el demonio se comportará de una u otra manera.



### Resultados de negociación

Eager (ilusionado)	El demonio te otorga cartas del tarot de su Arcana.
Happy (feliz)	Formarás un pacto (pág. 35) con el demonio y te costará menos negociar con el mismo tipo de demonios.
Angry (enfadado)	La negociación se acabará y el demonio te atacará, sin darte posibilidad a que vuelvas a negociar con él durante ese combate y rompiendo cualquier pacto que tuvieras.
Scared (asustado)	El enemigo saldrá huyendo y romperá cualquier pacto que tuvieras con él.
Eager + Scared	Los enemigos quedarán hechizados.
Eager + Angry	Los enemigos se pondrán furiosos y se romperá cualquier pacto que tuvieras con ellos.

## ▲ Pactar con los enemigos

Cuando la felicidad del demonio llegue al máximo podrás formar un pacto con él. Puedes formar pactos con hasta tres demonios. Para pactar de nuevo, deberás cancelar un pacto anterior. Todos los pactos harán que sea más sencillo negociar con el mismo demonio de nuevo.



- ◆ Los demonios con un pacto y el nivel de Eagerness (ilusión) al máximo te regalarán cartas de tarot libres y de su Arcana.
- ◆ Los demonios con un pacto y el nivel de Happiness (felicidad) al máximo te regalarán dinero, objetos o información.



## ▲ Contactos especiales

### ◆ Charla con Persona

Si el demonio con el que has contactado y la Persona que encarnes guardan un pasado en común, tu Persona se encargará de negociar por ti.

### ◆ Contactos de demonios

Puede que en alguna ocasión los demonios den el primer paso en contactar a tus personajes.

## ▲ No podrás entablar contacto con un demonio:

- ◆ Cuando la furia del demonio esté al máximo.
- ◆ Cuando trates de negociar con enemigos que no tengan Arcana, como jefes demonio.
- ◆ Cuando el enemigo sufra un estado alterado u otro estado que evite la negociación. De ser así, verás el mensaje "It is in no condition to answer" (No puede responder).
- ◆ Cuando el personaje no esté en condiciones de negociar. De ser así, verás el mensaje "They are in no condition to talk" (No pueden hablar).

## >> Fin del combate

El combate concluirá cuando derrotes a los enemigos de un combate, formes un pacto o todos tus personajes sean derrotados. Si derrotas a los enemigos recibirás verás una pantalla de resultados con los objetos y la experiencia obtenidos.



## ▲ Subir el nivel de tus personajes

Cuando los personajes tengan suficientes puntos de experiencia su nivel y estadísticas aumentarán. Las Personas que encarnes también pueden aumentar su rango (pág. 26).



Cada nuevo nivel te otorgará tres puntos de estadísticas que el jugador solo podrá distribuir al protagonista. El resto de miembros se distribuirán los puntos automáticamente.

## ▲ Distribuir puntos

Pulsa el botón hacia arriba o hacia abajo, o bien usa el pad analógico, para elegir la estadística que quieras aumentar y pulsa los botones hacia la izquierda o la derecha para aumentar la estadística. Además de estos puntos, también puedes recibir puntos adicionales al subir de nivel de la Persona que estés encarnando.



## ▲ Fin de la partida

Cuando los HP de los miembros de tu grupo lleguen a 0, la partida habrá concluido.



# ESTADOS ALTERADOS

## ESTADOS ALTERADOS

Mientras combates, puedes caer víctima de algún estado alterado. Todos estos estados se curarán al final del combate, excepto las posesiones y el veneno.



**Dying (muerte)**

Cuando los HP de un personaje lleguen a 0, este dejará de realizar órdenes. Dicho personaje volverá a revivir con 1 HP tras la batalla.



**Possession (posesión)**

Cuando un personaje poseído conjura a una Persona, la habilidad de posesión del demonio se activará por su cuenta.



**Charm (encanto)**

Los personajes que sean encantados atacarán a sus aliados. Este estado se disipará tras varios turnos.



**Panic (pánico)**

Los personajes en pánico actuarán de manera impredecible. Este estado se disipará tras varios turnos.



**Mute (silencio)**

Los personajes con silencio no podrán usar habilidades o participar en conjuros de fusión. El estado se disipará al concluir la batalla.



**Poison (veneno)**

Los personajes envenenados recibirán daños de 1/8 de su HP máximo en cada turno.



**Sleep (sueño)**

Los personajes dormidos no podrán realizar acciones hasta que se despierten. Este estado se disipará tras varios turnos.



**Fury (furia)**

Los personajes con furia solo atacarán sin hacer caso de las órdenes.



**Illusion (espejismo)**

Los espejismos disminuirán la precisión de los personajes.



**Shock (parálisis)**

Suele aparecer tras sufrir un ataque de rayo. Los personajes paralizados no podrán usar acciones durante un turno.



**Freeze (congelación)**

Suele aparecer tras sufrir un ataque de hielo. Los personajes congelados no podrán usar acciones durante un turno, a menos que reciban un ataque de fuego antes de su turno.



## OBJETOS Y HABILIDADES

En Persona 2: Innocent Sin podrás encontrar una gran variedad de objetos y habilidades. Estos son solo unos pocos de los que encontrarás al comienzo de tu aventura:

### Armas

Se usan para atacar. Cada personaje puede equiparse con un arma distinta.

Nombre	Tipo	ATQ	Para
Misericorde	Sword (espada)	4	Protagonista
Colt Pony	Ranged (alcance)	8	Maya
Standard Case	Ranged (alcance)	5	Eikichi
Leather Gloves	Strike (golpe)	4	Lisa
Fei Cha	Thrown (arrojadiza)	10	Yukino

### Armadura

Protección para el cuerpo. Algunas armaduras son solo para hombres (♂) o para mujeres (♀).

Nombre	Tipo	DEF	Para
Cowboy Hat	Cabeza	3	Protagonista
Hard Jacket	Cuerpo	4	Maya
Cowboy Boots	Calzado	3	Eikichi

### Accesorios

Cada accesorio tiene propiedades distintas, e incluso poderes especiales.

Nombre	Tipo	Efecto
Summer Earring	Accesorio	VIT +1
Ultraviolet String	Accesorio	TEC +1

### Items (objetos)

La mayor parte de los objetos son consumibles y se agotarán tras usarlos. Puedes llevar 99 unidades de cada tipo.

Nombre	Uso	Objetivo	Efecto
Medicine	Combates/terreno	1 aliado	Recupera 30 HP
Rattle Drink	Combates/terreno	1 aliado	Recupera 200 HP
Chewing Soul	Combates/terreno	1 aliado	Recupera 100 SP
Revival Bead	Combates	1 aliado	Revive con poco HP
Antidote	Combate/terreno	1 aliado	Cura veneno
Tranquillizer	Combates	1 aliado	Cura furia
Open Sesame	Combates	Todos los aliados	Garantiza huida del combate
Clean Salt	Terreno	Todos los aliados	Aleja a los enemigos de nivel bajo



# OBJETOS Y HABILIDADES

## Conjuros de ataque

Nombre	Tipo	SP	Alcance	Efecto
Agi	Fire (fuego)	5	1 enemigo	Daño mínimo de fuego
Aqua	Water (agua)	5	1 enemigo	Daño mínimo de agua
Garu	Wind (viento)	5	1 enemigo	Daño mínimo de viento
Magna	Earth (tierra)	5	1 enemigo	Daño mínimo de tierra
Bufu	Ice (hielo)	5	1 enemigo	Daño mínimo de hielo + Congelación
Zio	Elec (rayo)	6	1 enemigo	Daño mínimo de rayo + Parálisis
Frei	Nuclear	20	Todos los enemigos	Daño nuclear mínimo a todos los enemigos
Zan	Almighty (poder)	6	1 enemigo	Daño mínimo
Gry	Almighty (poder)	10	Grupo de enemigos	Daño mínimo (varios enemigos)
Megido	Almighty (poder)	50	Todos los enemigos	Daño medio a todos los enemigos
Hama	Holy (sagrado)	50	1 enemigo	Muerte instantánea (luz)
Mudo	Dark (oscuridad)	50	1 enemigo	Muerte instantánea (oscuridad)

## Conjuros curativos

Nombre	Tipo	Alcance	Efecto
Dia	Healing (curación)	1 aliado	Recupera un poco de HP
Media	Healing (curación)	Todos los aliados	Recupera un poco de HP
Posumudi	Healing (curación)	1 aliado	Cura veneno
Recarm	Healing (curación)	1 aliado	Revive con poco HP

## Conjuros de estado

Nombre	Tipo	SP	Alcance	Efecto
Dormina	Nerve (nervios)	50	1 enemigo	Puede causar sueño
Marin Karin	Mind (mente)	50	1 enemigo	Puede causar encanto
Tarukaja	100%	100	1 aliado	Aumenta el ataque
Rakukaja	100%	100	1 aliado	Aumenta la defensa
Makakaja	100%	100	1 aliado	Aumenta el ataque M
Sukukaja	100%	100	1 aliado	Aumenta la agilidad

## Ataques especiales

Nombre	Tipo	SP	Alcance	Efecto
Straight Slash	Sword (espada)	45	1 enemigo	Ataque de espada
Sonic Punch	Strike (golpe)	44	1 enemigo	Ataque de puños
Needle Rush	Thrown (arrojadiza)	38	1 enemigo	Ataque de arma arrojada
Triple Down	Ranged (alcance)	42	Grupo de enemigos	Ataque de largo alcance
Feral Claw	Havoc (destrucción)	38	1 enemigo	Ataque de destrucción



**PERSONA2 INNOCENT SIN**  
**PSP™ Version Staff**

**Original Character &  
Persona Design**  
Kazuma Kaneko

**Planners**  
Takeo Enomoto  
Sumito Hirota  
Toshiki Konishi  
Yoshiaki Kuramae

**Quest Scenario Writer**  
Kazuyuki Yamai

**Planning Special Advisors**  
Daisuke Kanada  
Masaru Watanabe

**New Character Design**  
Shigenori Soejima

**New Character Design Finishing**  
Masayuki Doi

**New Sub-Character Design**  
Hanako Uchibe

**Chief Designer**  
Takashi Kato

**Designers**  
Keigo Oshima  
Merisa Tokuta  
Hiromi Kominato  
Mari Sekine  
Yoshiki Kuramae

**Original Illustration**  
Megumi Shiraishi

**Title Logo Design**  
Masayoshi Suto

**Theater Background Design**

**Design Special Advisors**  
Kazuhisa Wada  
Masayoshi Suto

**Chief Programmer**  
Tomoaki Kasuya

**Programmers**  
Takushi Seki  
Takafumi Isawa  
Yukiaki Mukai  
Noriyoshi Okamoto

**Program Advisor**  
Hirokazu Tohyama

**Sound Director**  
Shoji Meguro

**Sound Designers**  
Ryota Kozuka  
Atsushi Kitajoh  
Toshiki Konishi

**Animation Sound Designer**  
Kenichi Tsuchiya

**Outsourced Production**  
ITL

**Production Director**  
Taichi Fujisawa

**QA Manager**  
Shinji Yamakawa

**QA Chief**  
Keiichirou Oota  
Yuki Sasaki  
Kaoru Kigawa

**QA Staff**  
Kiyohito Itoh  
Tatsuhiko Tokiwa  
Hidenori Shimizu  
Aki Ikeda  
Hirotsugu Igarashi

# CRÉDITOS

Kazuya Sakai  
Tomokazu Kobari  
Taichi Takahashi  
Yusuke Osawa

**QA Cooperation**  
KINSHA CO.,LTD.

**QA Project Lead**  
Shingo Sakaguchi

**QA Staff**  
Rieko Ishino  
Hiroaki Tani  
Shigeki Nakagami  
Higashi Kakazu  
Shouta Takada  
Kenta Yagi

**U.S. Localization**  
Atlus USA

**Executive Producer**  
Shinichi Suzuki

**General Manager**  
Mitsuhiro Tanaka

**Director of Production**  
Bill Alexander

**Project Lead**  
Yu Namba

**Project Coordinator**  
Hiroyuki Tanaka

**Translators**  
James Kuroki  
Mai Namba  
Madoka Ueno

**Editors**  
Nich Maragos  
Mike Meeker

**QA Manager**  
Carl Chen

**QA Lead**  
Rob Stone

**QA Testers**  
Connie Chinn

Allie Doyon  
Jonathan Reinhold  
Gerald Rempis  
Joshua W. Richardson

**VP Sales & Marketing**  
Tim Pivnicny

**Sales & PR Manager**  
Aram Jabbari

**PR Specialist**  
Crystal S. Murray

**Marketing Manager**  
Robyn Mukai

**Creative Designers**  
Jeremy Cail  
Michiko Shiikuma

**Web Designer**  
Amanda M. Dalgleish

**Media Producer**  
John Tubera

**Sales Administration Manager**  
Sally Ortiz

**Sales Administrator**  
Monica Lee

**Voice Recording**  
PCB Productions  
Los Angeles, CA

**Talent Direction**  
Valerie Arem

**Sound Supervisor**  
Keith Arem

**VO Engineering / Editorial**  
Aaron Gallant

**Editorial**  
Matt Lemberger  
Austin Krier  
Matt Gray

**Production Coordination**  
Jonathan Neeley

## Original Version Staff

### Scenario

Tadashi Satomi

### Art Director

Kazuma Kaneko

### Programmers

#### Dungeon Programming

Hidetoshi Takagi

#### System Programming

Michishito Ishizuka

#### Battle Programming

Futoshi Katsuyama

#### Event Programming

Takumi Sakamoto

#### Contact Programming

Tamotsu Sekiguchi

#### Window / Shop Programming

Hisakata Aso

#### 2D Map / Command Programming

Yujiro Kosaka

#### Casino Programming

Yasuaki Nagai

### Planners

#### System Planning

Kenichi Mishima

#### Battle

Takeshi Tominaga

#### Persona Conversion

Yoshikazu Yamaki

#### Event

Yuji Hosono

Daisuke Kanada

Aki Oda

#### Field Map

Kazuki Fujioka

Takaki Abe

### Event Map

Takayuki Miyamoto

### Designers

#### Character Unit

Shirou Takashima

Mayuko Kokubo

#### Character Illustration

Shigenori Soejima

#### Bust-up Character Coloring /

#### Card Graphic

Masayuki Doi

#### Persona and Monster Unit

Towako Kajjie

Masato Hayashi

Akihiro Yokota

#### Event Graphic

Tetsuya Murakami

Masakatsu Suzuki

Maki Kurimoto

#### Window Layout / Event Graphic

Ayako Fukuzawa

#### Dungeon Graphic

Masafumi Hondo

Eisuke Matsuda

Runa Sugiyama

Yoshiharu Hayakawa

#### All Effects

Akira Noguchi

#### Casino Graphic / Battle Field

Homi Hada

#### CG Movie

Tomohiro Yonemichi

Humihiro Kimura

Naoko Masuda

Tetsuya Kombo

#### Coloring at PR & AD Staff

Megumi Shiraiishi

#### Music Composers

Toshiko Tasaki

Kenichi Tsuchiya

Masaki Kurokawa

# CRÉDITOS

## Special Thanks

Norikiyo Hayashi  
Emi Hayashi  
Kazuyuki Toyama  
Daisuke Ogi (avex trax)  
All ATLUS R&D1 Staff

## Product Managers

Atsushi Tanimoto  
Tamao Mizoguchi

## Animation Production

SATELIGHT Inc.

## Animation Director

Hidekazu Sato

## Animation Character Design

Hiroataka Marufuji

## Storyboard

Yasutake Okawara  
Naoki Kusumoto  
Thomas Romain  
Hidekazu Sato

## Animation Assistant Director

Yasutake Okawara

## Supervising Animator

Hiroataka Marufuji

## Key Animators

Masatomo Komine  
Kentarou Sugimoto  
Takashi Mamezuka  
Tatsufumi Itoh  
Mariko Itoh  
Takao Abo  
Tomoji Tsuchiya  
Hiroto Kato  
Hidekazu Sato  
Hiroataka Marufuji

## Second Key Animators

Kyohei Oyabu  
Miyuki Sasagawa  
Arisa Seki  
Takuya Yamamoto

## Animation Checker

Sachiko Miyamoto

## Animators

Mari Saito  
Minami Seki  
Hisae Ono  
Miki Takemoto  
Etsuro Murao  
Takanobu Katada  
Masahito Inomata

## Color Stylist

Kumiko Nakayama

## Color Assignment & Check

Nanae Shinaji

## Digital Ink & Paint

Nanae Shinaji  
Naoki Murayama  
Maki Kokubo  
Michiko Kado  
Yoko Suzuki  
Chiaki Numata  
Youko Tomaru  
Mika Tanba

## Special Effects

Chie Tanimoto

## Art Director

Thomas Romain

## Background Artists

Thomas Romain  
Yoko Komiya  
Stanislas Brunet

## Layout Artist

Yann Le Gall

## CGI Producer

Tomisaburo Hashimoto

## CGI Production Manager

Atsuo Nozaki

## CGI Chief Designer

Kosuke Morino

## CGI Designers

Hirotsugu Ishikawa  
Kei Kitahashi

## Photography Director

Maki Ueda

Yoshiki Ito

**Animation Product Manager**

Emi Sonobe

**Animation Product Assistants**

Yasuhiro Kuramoto  
Mototsugu Jinnouchi  
Yuichi Iwakata  
Hiroataka Honda  
Yusuke Sasaki  
Yan Zhou

**Animation Co-production**

8bit  
PRODUCTION REED CO., LTD.  
I&S FACTORY  
HEBARAKI  
Studio L  
Rising Force

**Opening Theme**

“Unbreakable Tie”

**Song by**

Asami Izawa / Lotus Juice

**Written by**

Lotus Juice

**Composed & Arranged by**

Shoji Meguro

**Ending Theme**

“By Your Side”

Masao Nagashima (FIX Inc.)

**Font Cooperated**

Fontworks Inc.

**Development Cooperation**

CRI Middleware Co., Ltd.

**Product Managers**

Hitoshi Sadakata  
Akiyasu Yamamoto  
Hirohito Shindo

**Vice General Manager**

Naoto Hiraoka

**General Manager**

Kozo Itagaki

**Executive Producers**

Masami Ochiai  
Yoshimi Ogawa

**Director**

Shoji Meguro

©Index Corporation 1996, 2011

Published by ATLUS

Ghostlight EU Localisation:

QA testers  
Ross Brierley  
Ben Rogers

Graphic Designer  
Paul Morgan

Producer  
Steven Barber

Senior Producer  
Alasdair Evans

Development Manager  
Daren Morgan

Head of Development  
Stephen Morgan

Director  
Khaled Lababedi

[www.ghostlight.uk.com](http://www.ghostlight.uk.com)

# CRÉDITOS

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

Go to [www.ghostlight.uk.com](http://www.ghostlight.uk.com) and follow us on:



You Tube

"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
Persona 2 © 2011 Index Corporation. Published by Ghostlight. Developed by Atlus. Licensed to Ghostlight Ltd. by Atlus U.S.A., Inc. Made in Austria.  
All rights reserved.