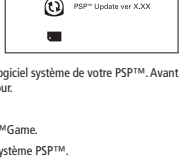
MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icone ci-dessous correspond aux données de mise à jour.



En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.
- Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.
- Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jourest réussie.
Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PSP™ pour pouvoir jouer.

ULES-01557

FOR PERSONAL USE ONLY: this software is licensed for play on authorised PSP™ (PlayStationPortable) systems only. All unauthorised access, use or transfer of the product or its underlying copyright and trademark works is prohibited. See eu.playstation.com/terms for full usage rights. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). RESALE AND RENTAL ARE PROHIBITED UNLESS EXPRESSLY AUTHORISED BY SCEE. Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa, India and Oceania.

"-ᗺ-", "PlayStation"and"⊐⊥⊓⊐" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Persona 2: Innocent Sin ©Index Corp. 1996, 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.

INSTALLATION

Installez votre console PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu Persona® 2 Innocent Sin , face imprimée vers l'arrière de la console PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icone dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icone icon. Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

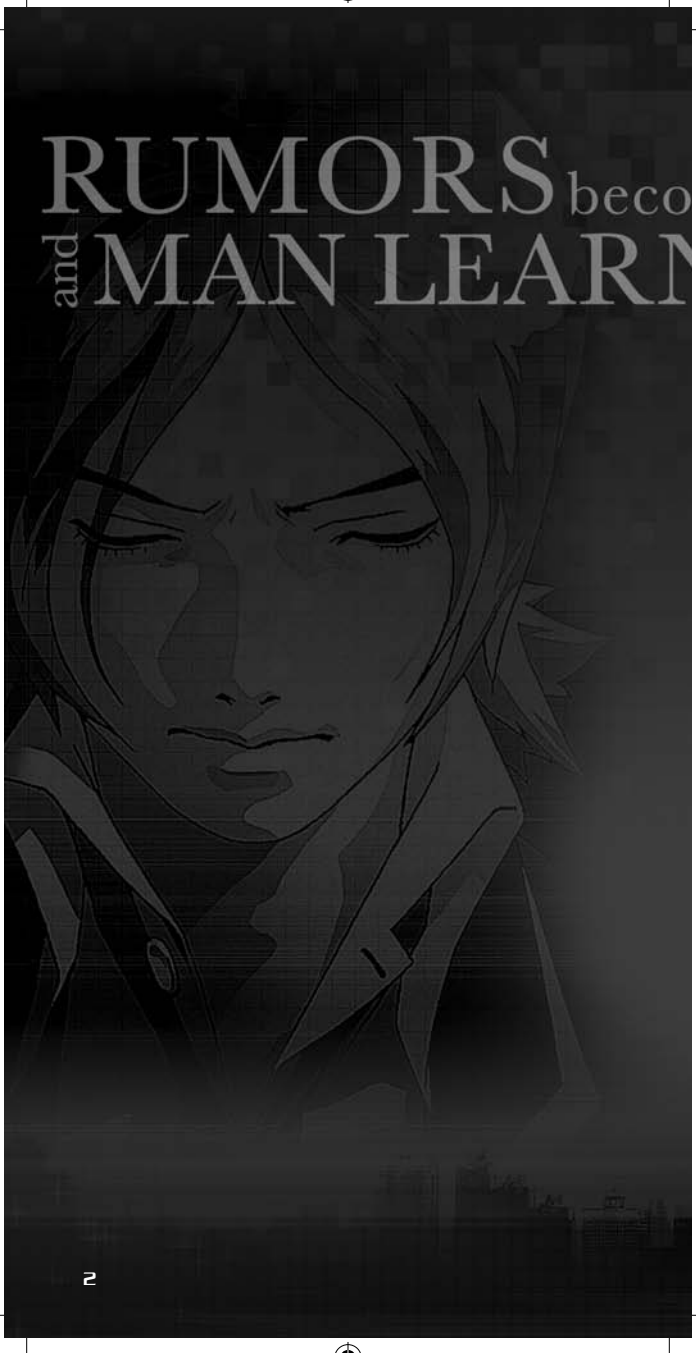
XMB™ Menu

SHIN MEGAMI TENSEI®
PERSONA®2
INNOCENT SIN

Table des matières

Histoire...02
Personnages...04
Commandes principales...08
Démarrage...10
Terrain...12
Commandes...14
Commerces...18
Personas...21
Combat...27
Altérations d'état...37
Objets & compétences...38
Crédits...40

R Manual.indd 3 26/9/11 16:51:06



R Manual.indd 4 26/9/11 16:51:06

come REALITY
NS of HIS SINS

L'histoire se déroule à Sumaru City, au Japon, une ville de 1 280 000 habitants. Les personnages sont des élèves du Seven Sisters High School (abrégé en "Sevens"), dont l'emblème est considéré comme un symbole de réussite, même pour les élèves des autres écoles.

Pourtant, la rumeur se répand bientôt dans toute la ville que l'emblème de Sevens est maudit, et que ceux qui le portent risquent la défiguration.
Et, ce qui est pire encore, la rumeur devient réalité...

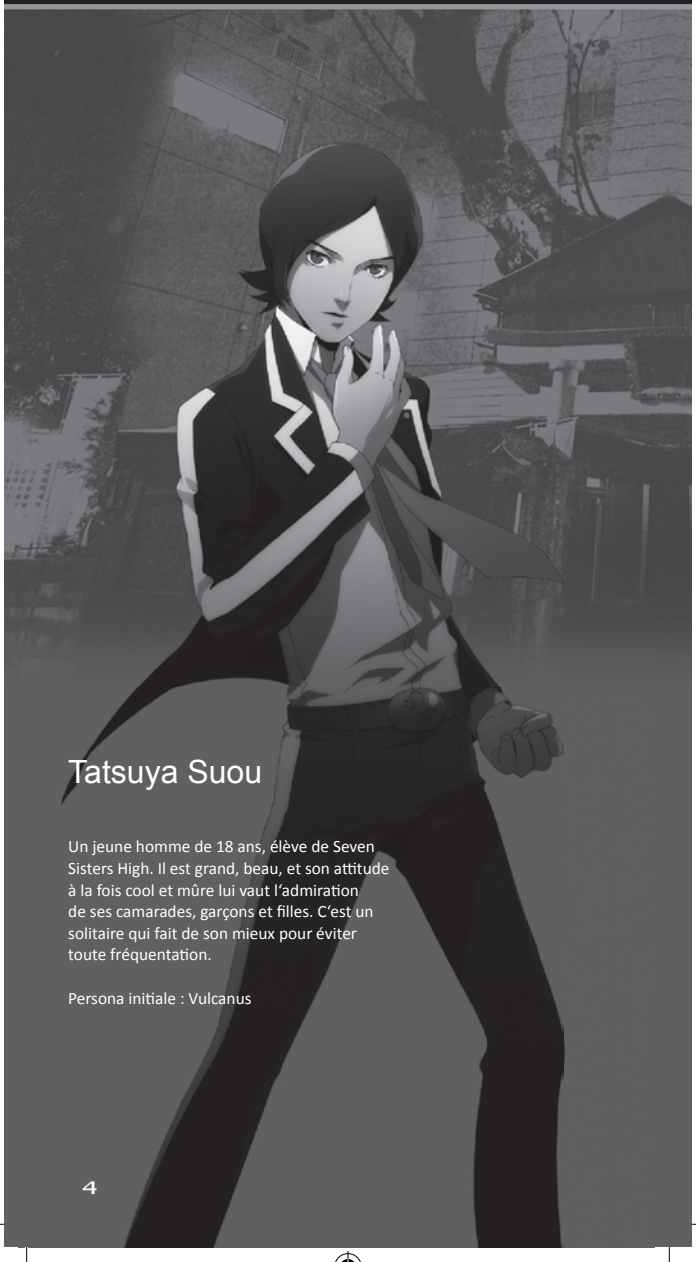
Il ne s'agit d'ailleurs que du début d'une série de rumeurs qui vont devenir réalité l'une après l'autre.

Très vite, les personnages vont découvrir qu'ils possèdent le pouvoir de faire appel à un autre pan de leur personnalité appelé "Persona."

Ils vont se servir de cette apparence pour enquêter sur les étranges incidents qui se déroulent en ville, tout en ayant à faire face à leurs démons personnels.

Le temps est une nouvelle fois en marche...

R Manual.indd 5 26/9/11 16:51:06



Tatsuya Suou

Un jeune homme de 18 ans, élève de Seven Sisters High. Il est grand, beau, et son attitude à la fois cool et mûre lui vaut l'admiration de ses camarades, garçons et filles. C'est un solitaire qui fait de son mieux pour éviter toute fréquentation.

Persona initiale : Vulcanus

R Manual.indd 6 26/9/11 16:51:07

Lisa Silverman

Une jeune fille de 17 ans surnommée “Ginko”, elle aussi élève de Seven Sisters High. Elle a de beaux cheveux blonds, les yeux bleus et une silhouette dont toutes les filles de son âge sont jalouses. Fille de parents naturalisés Nippons, elle a un physique d’Occidentale, mais parle couramment japonais.

Persona initiale : Eros

R Manual.indd 7 26/9/11 16:51:08

Yukino Mayuzumi

Une élève du lycée technique de photographie âgée de vingt ans. Elle a laissé ses cheveux reprendre leur couleur naturelle et s'est un peu calmée depuis qu'elle a quitté le lycée St. Hermelin. Son objectif étant de devenir photographe professionnelle, elle travaille en tant qu'apprentie chez un indépendant.

Persona initiale : Vestata

R Manual.indd 8 26/9/11 16:51:09

Maya Amano

La correspondante d'un magazine pour adolescents, âgée de 23 ans. C'est une jeune femme belle et enjouée, qui attire naturellement les autres à elle par sa nature attentionnée et affable.

Persona initiale : Maia

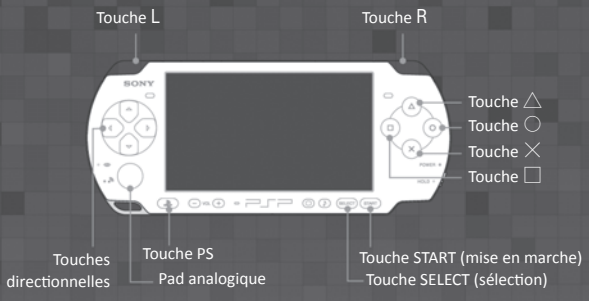
Eikichi Mishina

Un élève de 16 ans de Kasugayama, un lycée qu'on appelle communément Cuss High. Il fait toujours référence à lui-même sous le nom de "Michel." Il est à la fois le chef d'une bande de petits délinquants de Cuss High et le chanteur d'un groupe de musique. Très influençable et imbu de lui-même, il a tendance à prendre personnellement tout ce qu'on lui dit.

Persona initiale : Rhadamanthus

R Manual.indd 9 26/9/11 16:51:10

COMMANDES PRINCIPALES



Commandes des menus	
Touches directionnelles / Pad analogique	Déplacer le curseur
Touche ×	Confirmer
Touche ○	Annuler

Plan de la ville	
Touches directionnelles / Pad analogique	Sélectionner un quartier
Touche ×	Confirmer
Touche △	Accéder au menu de commandes
Touche □	Maintenir l'appui pour afficher le nom des zones
Touche L	Maintenir l'appui pour afficher le nom des zones
Touche R	Maintenir l'appui pour afficher le nom des zones

R Manual.indd 10 26/9/11 16:51:10

Plan de quartier	
Touches directionnelles / Pad analogique	Déplacer le marqueur de joueur
Touche ✕	Entrer dans les bâtiments / Parler
Touche △	Accéder au menu de commandes
Touche ○	Annuler / Appuyer longuement pour courir (touches directionnelles + touche ○)
Touche □	Maintenir l'appui pour afficher le nom des zones
Touche L	Maintenir l'appui pour afficher le nom des zones
Touche R	Maintenir l'appui pour afficher le nom des zones

Terrain	
Touches directionnelles	Déplacer le personnage
Pad analogique	Déplacement léger : le personnage marche Déplacement appuyé : le personnage court
Touche ✕	Passer les portes / Parler / Vérifier
Touche △	Annuler / Appuyer longuement pour courir
Touche ○	Accéder au menu de commandes
Touche □	Affichage plan auto
Touche L	Faire pivoter la caméra dans le sens des aiguilles d'une montre
Touche R	Faire pivoter la caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Combat	
Touches directionnelles / Pad analogique	Sélection des éléments de menu
Touche ✕	Confirmer
Touche ○	Annuler / Annuler le combat automatique
Touche △	Activer le combat automatique
Touche L	Afficher l'état du groupe et des ennemis
Touche START (mise en marche)	Zapper l'animation

R Manual.indd 11 26/9/11 16:51:11

DÉMARRAGE

À partir de l'écran titre, les options suivantes s'offrent à toi :

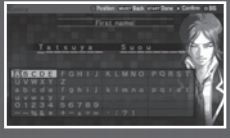
>> NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Commence une nouvelle partie depuis le début. Sélectionne un niveau de difficulté avant le début de l'histoire. Tu peux le modifier à tout moment du jeu en passant par [System] (Système)→[Settings] (Paramètres)→[Difficulty] (Difficulté).

EASY (FACILE)	Pour les débutants et les joueurs qui n'ont pas assez de temps pour élaborer une stratégie. La difficulté de combat est moins élevée qu'en niveau Normal.
NORMAL	Pour les joueurs qui ont l'habitude de jouer à des jeux de rôle.
HARD (DIFFICILE)	Pour les forts joueurs à la recherche d'un défi. La difficulté de combat est plus élevée qu'en niveau Normal.

À propos de la saisie de nom

Toute fois que tu commences une nouvelle partie, tu dois entrer le nom du personnage principal. Sélectionne "End" (Fin) après avoir entré un prénom et un nom pour passer à la saisie du surnom.



Commandes de saisie de nom	
Touches directionnelles	Sélectionner une lettre
Pad analogique	Déplacer la position du nom
Touche ╳	Confirmer
Touche ○	Supprimer
Touche Select (sélection)	Retour
Touche Start (mise en marche)	Fin

R Manual.indd 12 26/9/11 16:51:11

>> LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)

Continue une partie sauvegardée. Sélectionne le fichier à charger et appuie sur la touche ✕ pour confirmer. Tu peux sauvegarder la partie à partir du menu Système (p.17).

>> GALLERY (GALERIE)

Accède aux scènes cinématiques déjà vues et écoute de la musique.

>> CONFIG (p.17)

Règle divers paramètres. Tu peux accéder à ces paramètres à tout moment de la partie à partir du menu Système.

>> DATA INSTALL (INSTALLATION DE DONNÉES)

Installe des données de jeu sur ton Memory Stick™ afin de raccourcir les temps de chargement.

- Un Memory Stick™ avec au moins 247 MB d'espace libre est nécessaire pour installer des données de jeu.
- L'installation peut prendre 1 à 5 minutes.
- Ne retire pas le Memory Stick™, n'éteins pas la console PSP™ et ne la place pas en mode veille pendant l'installation des données.

R Manual.indd 13 26/9/11 16:51:12

FIELD (TERRAIN)

Trois vues progressives de Sumaru sont disponibles : le plan de la ville, le plan du quartier et les plans individuels de terrain. Maintiens l'appui sur les touches L, R ou □ sur les plans de ville ou de quartier pour afficher le nom des zones.

City Map (Plan de la ville)

Le plan de la ville sert à circuler entre les différents quartiers. Plus tu avances dans ta partie, plus le nombre de quartiers à visiter augmente. Sélectionne un quartier où te rendre dans la liste située en haut à gauche.

1. Liste des quartiers
2. Nom de la zone
3. État du groupe

Ward Map (Plan du quartier)

Lorsque tu sélectionnes un quartier sur le plan de la ville, tu entres dans ce quartier. Déplace le marqueur bleu pour te déplacer entre les bâtiments. Lorsque tu approches d'une entrée, un graphisme "IN" (Entrer) s'affiche. Appuie sur la touche ╳ pour passer cette entrée.

1. Nom de la zone
2. Nom du lieu
3. Marqueur de joueur
4. Marqueur PNJ

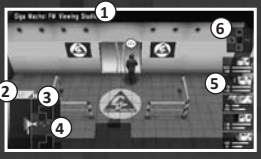
Ce symbole apparaît lorsque tu peux interagir avec quelque chose. Appuie sur la touche ╳ pour t'adresser à un PNJ ou entrer quelque part.

Ce symbole s'affiche lorsque tu approches du bord du plan du quartier. Appuie sur la touche ╳ pour revenir au plan de la ville.

R Manual.indd 14 26/9/11 16:51:13

Plan de terrain

Lorsque tu entres dans un lieu à partir du plan de quartier, un plan de terrain s'ouvre. Là, tu peux directement contrôler le personnage principal et tu rencontreras parfois des ennemis.



1. Emplacement actuel
2. Étage actuel
3. Orientation nord
4. Mini-plan
5. État du groupe
6. Boussole

À propos du plan auto
Appuie sur la touche □ dans un plan de terrain pour afficher le plan auto, qui t'indique où tu es déjà allé.

Commandes de plan auto	
Touches directionnelles / Pad analogique	Faire défiler le plan
Touche ✕	Maintiens l'appui pour faire défiler rapidement le plan
Touche △	Légende de la carte
Touche □	Recentrer le plan sur la position du joueur
Touche ○	Fermer l'écran de plan auto
Touche L / Touche R	Changer d'étage

R Manual.indd 15 26/9/11 16:51:13

COMMANDES

Appuie sur la touche △ en dehors du combat pour accéder au menu de commandes.

>> Skills (Compétences)

Utilise tes compétences. Sélectionne un membre du groupe, puis la compétence à utiliser dans la liste. Pour les compétences de soins, sélectionne le personnage à soigner et confirme à l'aide de la touche ×.

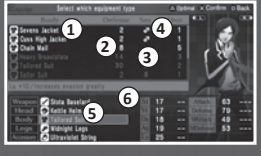
>> Items (Objets)

Accède aux objets en ta possession et utilise-les. Appuie sur les touches directionnelles gauche et droite ou sur le pad analogique pour passer à la page d'objets suivante. Appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique pour passer en revue les objets individuels. Confirme à l'aide de la touche ×.

Expendable
(Objets à utilisation unique)... Sers-toi des objets à utilisation unique de ton inventaire.
Key Items (Objets clés)..... Consulte les objets clés que tu as obtenus.
Cards (Cartes)..... Consulte les cartes en ta possession, classées par catégorie : tarots, matériel, compétences et encens.

>> Equip (Équipement)

Modifie l'équipement de chaque personnage. Appuie sur la touche L ou R à l'écran d'équipement pour changer de personnage. Appuie sur la touche △ pour automatiquement équiper le personnage de l'arme la plus puissante et de l'armure la plus protectrice.



1. Nom de l'objet
2. Puissance d'attaque / de défense
3. Qui peut s'équiper de l'objet (par sexe)

— : Unisexe
♂ : Garçons uniquement
♀ : Filles uniquement

4. Quantité de l'objet possédée
5. Emplacement d'équipement possédé
6. Stats du personnage (varient selon l'équipement)

>> Personas

C'est ici que tu endosses et que tu consultes les Personas. Choisis un personnage, sélectionne une nouvelle Persona dans la liste et appuie sur la touche × pour l'endosser. Pour connaître les stats d'une Persona, appuie sur la touche □ après l'avoir sélectionnée. Les Personas endossées par d'autres personnages ne peuvent être sélectionnées. Celles qui ne peuvent être endossées apparaissent en gris.

R Manual.indd 16 26/9/11 16:51:14

>> État

Appuie sur la touche □ à l'écran d'état pour afficher l'état actuel de la Persona endossée. Appuie sur les touches L ou R pour passer d'un personnage à l'autre.

Lecture du Status Screen (écran d'état)

1. Persona actuellement endossée
2. Arcana de la Persona
3. Compatibilité avec la Persona endossée (p.25).
4. Niveau de la Persona
5. Grade de la Persona et EXP pour monter en grade
6. Type de Persona
7. SP nécessaires pour invoquer la Persona
8. Bonus d'augmentation de niveau de la Persona
9. Affinités élémentaires de la Persona
10. Stats du personnage
    - Attaque..... Force des attaques physiques
    - Défense..... Résistance aux attaques physiques
    - AttaqueM..... Force des attaques magiques
    - DéfenseM..... Résistance aux attaques magiques
11. Portrait du personnage
12. Niveau du personnage
13. EXP nécessaire pour gagner un niveau
14. HP et SP actuels
15. Profil de la Persona
16. Compétences connues de la Persona. Sélectionne une compétence et appuie sur la touche △ pour en obtenir une description.

R Manual.indd 17 26/9/11 16:51:14

▲ Main Stats (Stats principales)

Il y a cinq stats principales. Quand le personnage principal gagne un niveau, tu peux répartir les points qu'il a gagnés dans les stats de ton choix (les points des autres membres du groupe sont automatiquement répartis).

St.....Agit sur la puissance de tes attaques directes
Vi.....Agit sur ta force de défense et l'augmentation de tes HP max
Dx.....Agit sur le taux de succès, l'attaque magique et la défense magique
Ag.....Agit sur le taux d'esquive et l'ordre des tours de combat
Lu.....Agit sur différentes choses

▲ Affinities and Resistances (Affinités et résistances)

Il existe 16 types d'affinités dans le jeu. "Wk" indique une faiblesse pour l'affinité en question. "Str" signifie une résistance à l'affinité. "Nul" signifie que l'affinité est nulle. "Drn" indique que les dégâts de cette affinité seront absorbés et "Rpl" signifie que les dégâts de cette affinité seront renvoyés sur l'assaillant.

Sword	Fire	Nuclear
Ranged	Water	Light
Strike	Wind	Dark
Thrown	Earth	Almighty
Havoc	Ice	Nerve / Mind
	Electric	

Stat Bonuses (Bonus de stats)
Les Personas endossées ont un effet sur les stats de l'utilisateur.

<< Stats >>
La moyenne des stats de la Persona et de celles de l'utilisateur constitue les stats réelles d'un personnage. Si, par exemple, la force de la Persona est supérieure à la force de l'utilisateur, la quantité moyenne augmente la force réelle de l'utilisateur. Inversement, si la force de la Persona est inférieure à celle de l'utilisateur, elle diminue la force réelle de l'utilisateur. Fais en sorte de ne pas trop diminuer tes stats en endossant une Persona.

<< Resistances (Résistances) >>
Un personnage hérite des affinités élémentaires de la Persona qu'il a endossée. Chaque Persona possédant diverses affinités, adopte celle qui te procure un avantage contre l'adversaire que tu combats.

R Manual.indd 18 26/9/11 16:51:15

>> Analyze (Analyser)

C'est là que tu peux accéder aux informations des démons précédemment rencontrés et des Personas invoquées. Appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique, puis sur la touche ✕ pour sélectionner un Arcana. Sélectionne ensuite le démon ou la Persona à voir et confirme à l'aide de la touche ✕.

<< Canceling Pacts (Annuler un pacte) >>

Une icône "Pacte" s'affiche à côté des démons avec lesquels tu as conclu un pacte. Appuie sur la touche △ à l'écran de sélection pour ne filtrer que les démons avec lesquels tu as un pacte. Tu peux appuyer sur la touche □ après avoir sélectionné un démon pour annuler ton pacte avec lui.

>> Battle Settings (Paramètres de combat)

Règle divers paramètres de combat. C'est là que tu peux définir ton ordre de combat (p.28) et tes sorts de fusion (p.30).

>> System (Système)

Modifie divers paramètres et sauvegarde ou charge tes parties.

Setting (Paramètre)	
Message Speed (Vitesse des messages)	Modifie la vitesse d'affichage des messages.
Music (Musique)	Choisis la version originale ou remixée.
BGM Volume (Volume de la musique de fond)	Modifie le volume du fond musical.
SE Volume (Volume effets spéciaux)	Modifie le volume des effets sonores.
Voice Volume (Volume vocal)	Modifie le volume vocal.
Cursor Memory (Mémoire curseur)	Choisis de mémoriser ou non la position du curseur de menu.
Cut-Ins (Interruptions)	Active ou désactive les interruptions des sorts de fusion.
Invert Camera (Caméra inversée)	Définis la direction de rotation de la caméra.
Movie Size (Taille des films)	Définis la taille d'affichage des films CG.
Difficulty (Difficulté)	Modifie les paramètres de difficulté des combats.
Data Install (Installation de données)	Charge des données préalablement installées.

>> Save (Sauvegarder)

Sauvegarde les données de jeu. Tu dois disposer d'au moins 256KB d'espace libre sur ton appareil de stockage pour sauvegarder ta partie.

>> Load (Charger)

Charge une partie sauvegardée. Sélectionne la sauvegarde à charger et appuie sur la touche ✕ pour confirmer.

>> Title (Titre)

Retourne à l'écran titre. Toute donnée non sauvegardée sera perdue.

R Manual.indd 19 26/9/11 16:51:15

FACILITIES (COMMERCES)

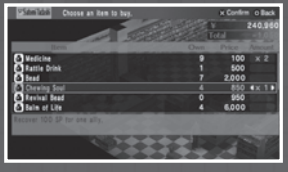
Sumaru City possède plusieurs zones commerciales, comme Kameya Alley ou Lotus, avec toutes sortes de commerces. Chaque quartier possède ses propres boutiques.

>> Magasins

Les boutiques de Sumaru te permettent d'acheter et de vendre des objets, des armes, des armures et des accessoires. Chaque boutique possède sa propre sélection, qui peut changer en fonction des rumeurs que tu répands (p.20).

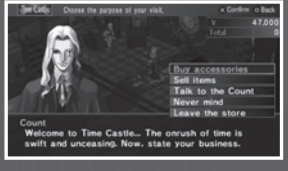
Buy (Acheter)

Dans les boutiques, appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique pour sélectionner l'objet à acheter. Une fois l'objet sélectionné, appuie sur les touches directionnelles gauche et droite pour choisir la quantité souhaitée. Confirme ton achat à l'aide de la touche ╳.



Sell (Vendre)

Sélectionne le type d'objet que tu souhaites vendre : objet à utilisation unique, arme, armure ou accessoire. Choisis l'objet précis et la quantité, puis confirme la vente avec la touche ╳.



Casino Games (Jeux de casino)

À un certain moment du jeu, tu pourras lancer la rumeur de l'ouverture d'un casino. Là, tu pourras jouer à divers jeux après avoir converti ton argent en jetons. Ces jetons peuvent être échangés contre certains objets rares.

R Manual.indd 20 26/9/11 16:51:16

Commerces

Voici quelques-unes de boutiques que tu trouveras à Sumaru City.

Weapon / Armor Shops
(Boutiques d'armes et d'armures)
Des endroits comme Shiraishi Ramen et Time Castle ont l'air de magasins ordinaires, mais après avoir lancé des rumeurs, tu seras capable d'y acheter des armes et des armures.

Satomi Tadashi
Cette chaîne de drugstores omniprésente propose divers objets de soins.

Healing Facilities
(Services de santé)
Des endroits comme Tominaga Chiropractic et Kaori permettent de soigner les altérations d'état de santé et de regagner HP et SP. Des services de santé sont même proposés dans les donjons.

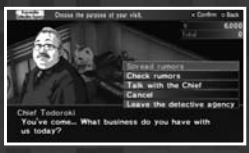
Restaurants
Tu peux demander de la nourriture dans des lieux comme Clair de Lune ou Gatten Sushi. Manger permet de faire augmenter temporairement diverses stats du personnage choisi.

Velvet Room
Là, tu peux faire appel à diverses Personas, d'autres aspects de la personnalité des membres du groupe, et les endosser. Igor, le directeur du Velvet Room, s'occupera de tout pour toi et t'expliquera les Personas en détail.

R Manual.indd 21 26/9/11 16:51:17

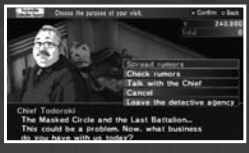
Kuzunoha Detective Agency

Il s'agit de l'agence de détectives de Kameya Alley. Adresse-toi à Chief Todoroki lorsque tu souhaites répandre une rumeur pour modifier l'état des choses à Sumaru.



Step 1: Gather Rumors
(Étape 1 : Préparer une rumeur)
Dans chaque quartier, les "Rumormongers" sont un bon départ pour lancer une rumeur. Tu peux en apprendre beaucoup en t'adressant à eux. N'oublie pas que bien que quelques rumeurs aient l'air identiques, elles peuvent comporter de légères variations.

Step 2: Visit the Kuzunoha Detective Agency (Étape 2 : Aller à la Kuzunoha Detective Agency)
Lorsque tu as une rumeur à répandre, va à la Kuzunoha Detective Agency. Adresse-toi à Chief Todoroki et demande-lui "Spread rumors" (Répandre la rumeur).



Step 3: Spreading Rumors
(Étape 3 : Répandre la rumeur)
Tu pourras alors décider de la rumeur à répandre. Sélectionne un type de rumeur dans la case supérieure, puis sélectionne les détails de la rumeur dans la case inférieure. Confirme tes choix avec la touche ╳. Enfin, paie le tarif de l'agence pour que la rumeur se répande.

Cinéma Le Climax

Tu peux accéder au "Theater" (Cinéma) à partir du plan de la ville. Là, tu pourras vivre des histoires parallèles. N'oublie pas que tu ne peux pas sauvegarder ta partie quand tu effectues une quête.

Play a Quest (Effectuer une quête)
Il existe divers types de quêtes à effectuer après avoir payé un certain prix. Le prix du ticket varie en fonction de la quête.

Quest complete and Points (Fin de quête et points)
Lorsque tu termines une quête, tu gagnes des points d'adhésion. Plus tu accumules de points, plus ton grade augmente et plus l'attitude de Mizuki envers toi change.

About Abandoning (À propos de l'abandon)
Lorsque tu effectues une quête, ouvre le menu de commandes en sélectionnant [Abandon] dans la rubrique [System] pour l'abandonner. Tu ne gagnes aucun point lorsque tu abandonnes une quête.

<< **Now Playing (À l'affiche)** >>
Il s'agit des quêtes que tu peux effectuer dès le début. Il existe deux quêtes.

R Manual.indd 22 26/9/11 16:51:17

PERSONAS

Les “Personas” sont des entités cruciales de ce jeu. Ta façon d’utiliser les Personas peut faire toute la différence, il est donc important que tu comprennes le système des Personas et ses principes fondamentaux.

>> Principes fondamentaux

Une Persona est disponible une fois qu’Igor l’invoque et que tu l’acceptes au Velvet Room. Il te faudra divers types de cartes pour invoquer des Personas.

Summon (Invocation)	En sa qualité de psychemancer, Igor peut utiliser les tarot cards (tarots) que tu obtiens auprès des démons pour invoquer des Personas des profondeurs des âmes des membres de ton groupe.
Take on (Acceptation)	Il s’agit du transfert de la Persona invoquée dans l’esprit de l’utilisateur. En faisant cela, tu es en mesure d’endosser la Persona.
Invoke (Utilisation)	Il s’agit de la phase d’utilisation des pouvoirs de la Persona endossée.
Persona Card (Carte de Persona)	Il existe des Personas qu’Igor a invoquées mais qui n’ont pas encore été acceptées. Elles sont conservées sous la forme de cartes de Persona.
Tarot Card (Tarot)	Ces intermédiaires sont nécessaires pour invoquer les Personas. Tu peux les obtenir en négociant avec les démons.
Free Tarot (Tarot libre)	L’Arcana de ton choix peut être peinte sur ces cartes au Velvet Room.
Material Card (Carte matérielle)	Ces cartes sont nécessaires pour invoquer certaines Personas spéciales.
Skill Card (Carte de compétence)	Elles peuvent être utilisées dans le processus d’invocation pour apprendre de nouvelles compétences à la Persona invoquée.
Incense Card (Carte d’encens)	Elles peuvent être utilisées dans le processus d’invocation pour améliorer les stats de la Persona invoquée.

R Manual.indd 23 26/9/11 16:51:18

>> Invocation de Personas

Tu peux entamer le processus en t'adressant à Igor au Velvet Room et en sélectionnant l'option "Summon Persona." Il te faut une quantité suffisante de tarots de l'Arcana nécessaire pour invoquer une Persona. La quantité exacte varie en fonction de la Persona.

1. Arcana
2. Tarot Cards on hand (Tarots en ta possession)
3. Character's compatibility (Compatibilité du personnage)
4. Material Card icon (Icône de carte matérielle)
5. Tarot Cards needed (Tarots nécessaires)

About Material Cards (À propos des cartes matérielles)
Les Personas dont le nom est accompagné d'une icône jaune sont des Personas spéciales nécessitant des cartes matérielles. Ces Personas peuvent être invoquées lorsque tu possèdes la carte matérielle correspondante.

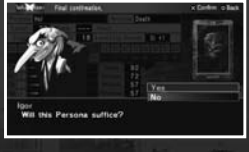
Étape 1: Select a Persona (Sélection d'une Persona)

Après avoir choisi un Arcana, la liste des Personas de cet Arcana s'affiche. Sélectionne une Persona dans cette liste et confirme ton choix avec la touche x pour l'invoquer. Les Personas pour lesquelles tu ne possèdes pas les cartes nécessaires apparaissent en gris. Tu peux invoquer des Personas jusqu'à 5 niveaux au-dessus du niveau moyen de ton groupe.

Étape 2 : Using Cards (Utilisation des cartes)

En utilisant des Skill Cards (Cartes de compétence) et des Incense Cards (Cartes d'encens) de la Persona que tu invoques, elle recevra peut-être des compétences supplémentaires ou une amélioration de ses stats. Si tu ne souhaites pas utiliser de carte facultative, sélectionne "None" (Aucune) pour chacune de ces catégories.

Étape 3 : The Summoning Ritual (Le rituel d'invocation)



Une fois que tu arrives à l'écran de confirmation de la Persona, appuyer sur la touche ✕ permet à Igor d'effectuer l'invocation. Les Personas invoquées sont conservées sous la forme de Persona Cards (Cartes de Persona) dans le Velvet Stock (p.23) jusqu'à ce que tu les acceptes. Une Persona ne peut être invoquée en l'absence d'emplacement libre dans le Velvet Stock.

R Manual.indd 24 26/9/11 16:51:19

> Taking on Personas (Acceptation des Personas)

Après t'être adressé à Igor au Velvet Room et avoir sélectionné "Take on Persona" (Accepter la Persona), tu passes à l'écran ci-dessous.

1. Nombre de Personas dans le Party Stock/Maximum
2. Liste des Personas dans le Party Stock
3. Personnage endossant actuellement cette Persona
4. Compatibilité avec la Persona sélectionnée
5. Nombre de Personas dans le Velvet Stock/Maximum
6. Liste des Personas dans le Velvet Stock

◆ **Party Stock**
La réserve de Personas non encore endossées.

◆ **Velvet Stock**
Les Personas en attente au Velvet Room.

Étape 1 : Sélectionner une Persona dans le Velvet Stock
Déplace le curseur à l'aide des touches directionnelles ou du pad analogique pour sélectionner la Persona que tu souhaites accepter dans le Velvet Stock. Le nom de la Persona sélectionnée s'affiche alors en vert.

Étape 2 : Placer la Persona dans le Party Stock
Ensuite, déplace le curseur dans le Party Stock et sélectionne une Persona dans la liste ou dans un emplacement libre. Appuie sur la touche ╳ pour placer la Persona désirée dans cet emplacement. Tu peux aussi réorganiser ta liste de stock de cette manière.

Stock Limits
La limite de Personas que tu peux garder dans le Party Stock augmente au fur et à mesure de ta progression dans l'histoire. Si tu atteins la capacité limite de ton stock, il peut être préférable de restituer certaines d'entre elles au Velvet Room.

R Manual.indd 25 26/9/11 16:51:19

>> Restitution de Personas

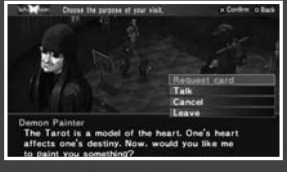
Adresse-toi à Igor au Velvet Room et sélectionne “Return Persona” (Restitution de Persona).

◆ **Sélection de la Persona à restituer**
Appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique pour sélectionner la Persona à restituer, et confirme avec la touche ╳. Tu peux choisir n’importe quelle Persona dans le Party Stock ou dans le Velvet Stock.

◆ **Mystic Change**
Les Personas qui atteignent le grade 8 (MAX) ne peuvent plus progresser. Quand tu restitues les Personas qui ont atteint le grade maximal, elles subissent une mutation mystique et renaissent sous la forme d’objets divers.

>> Tarot Creation (Création de tarot)

Si tu possèdes des tarots libres, adresse-toi au peintre de démons du Velvet Room et sélectionne “Request card” (Demande de carte) pour qu’il peigne sur eux l’Arcana de ton choix, les convertissant ainsi en tarots utilisables. Tu peux obtenir des tarots libres en négociant avec les démons avec lesquels tu as conclu un pacte.



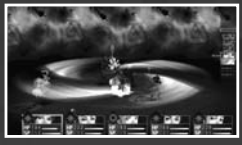
Appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique pour sélectionner un Arcana, puis appuie sur les touches directionnelles gauche et droite pour définir la quantité de tarots à peindre. Il n’est possible d’obtenir certains tarots que de cette manière.

R Manual.indd 26 26/9/11 16:51:20

>> Invocation de Personas

Un personnage peut invoquer une Persona qu'il a endossée à tout moment pendant un combat. Toutefois, si un personnage a une mauvaise compatibilité avec une Persona, il ne sera peut-être pas capable de l'endosser.

Le coût de SP pour invoquer une Persona particulière est le même quelles que soient ses compétences que tu utilises. Il dépend de la compatibilité de la Persona avec l'utilisateur. Le coût de SP ne change pas même si le grade de la Persona augmente.



>> Compatibilité de la Persona

Chaque personnage a des compatibilités différentes avec les diverses Personas. Lorsque la compatibilité est mauvaise, il faut plus de SP pour invoquer la Persona, et une compatibilité particulièrement mauvaise peut empêcher totalement l'endossement de la Persona. Inversement, lorsque la compatibilité est bonne, le coût d'invocation en SP est moindre, et une compatibilité particulièrement bonne peut permettre à la Persona de bénéficier occasionnellement de super pouvoirs.

Compatibilité

BONNE ⟷ MAUVAISE

R Manual.indd 27 26/9/11 16:51:20

>> Évolution des Personas

Le niveau des Personas endossées augmente au fur et à mesure de tes combats. Chaque fois que tu invoques ta Persona, son niveau de maîtrise augmente. Une fois qu'elle atteint un certain niveau, la Persona gagne un grade.

Une Persona peut obtenir 8 grades. Lorsqu'elle monte en grade, ses stats augmentent et elle peut apprendre une nouvelle compétence. Le niveau de maîtrise nécessaire pour chacun des grades varie d'une Persona à l'autre.

Restitution des Personas de grade maximal
Lorsqu'une Persona atteint le grade maximal de 8 (MAX), tu reçois une récompense si tu la restitues au Velvet Room.

>> À propos de l'Arcana

Un Arcana est associé à chacun des tarots, démons et Personas. L'Arcana d'une Persona indique quel Arcana de tarot est nécessaire pour l'invoquer. Négocier avec un démon peut te permettre de gagner des tarots de son Arcana.

Réunion efficace de cartes
Plus le niveau d'un démon est élevé, plus tu reçois de tarots en négociant avec lui. Plus le niveau d'une Persona est élevé, plus il faut de cartes pour l'invoquer. Négocie avec de puissants démons afin de vite rassembler assez de cartes pour invoquer les meilleures Personas.

R Manual.indd 28 26/9/11 16:51:21

BATTLE (COMBAT)

En te rendant sur le terrain, tu rencontreras des ennemis. Utilise le menu de combat pour les combattre ou négocier avec eux.

Lecture de l'écran de combat

1. Battle commands (Ordres de combat, p.29)
2. Party info (Infos de groupe)
3. Current HP (HP actuels)
4. Current SP (SP actuels)
5. Turn order (from top to bottom) (Tours de combat, de bas en haut)
6. Status ailments (Altérations d'état, p.37)

>> Commandes spéciales de combat

Touche L	Affiche l'état du groupe et de l'ennemi
Touche △	Activation/Désactivation du combat automatique
Touche ○	Annulation du combat automatique

R Manual.indd 29 26/9/11 16:51:21

>> Principes de déroulement des combats

Au début du combat, tu peux définir les actions de chaque personnage. Tu peux aussi appuyer sur la touche ○ pendant le combat pour les modifier.

Déroulement des combats

Lorsque tu rencontres un ennemi, tu peux choisir un ordre général de combat comme “Fight” (Combattre) ou “Fusion Spells” (Sorts de fusion). Sélectionner “Contact” te permet de négocier avec les démons sans les affronter.

Une fois les ordres de chaque personnage définis, le combat commence. Les personnages agissent dans l’ordre indiqué à l’écran, de haut en bas.

Appuie sur la touche ○ pendant le combat pour l’interrompre et accéder à nouveau aux ordres de combat. Cela est utile lorsque tu subis des dégâts et dois te soigner ou lorsque tu dois reconsidérer ta stratégie de combat. Les nouvelles actions prennent effet au tour du personnage suivant. Appuie sur la touche START (mise en marche) pour entrer en mode Passe et zapper animations d’invocation et interruptions de sorts de fusion.

Une fois tous les ennemis ou alliés vaincus, ou si tu parviens à fuir ou à négocier, le combat prend fin. Si tu as vaincu l’ennemi, tu gagnes des points d’expérience et de l’argent. Tu peux aussi gagner des objets.

R Manual.indd 30 26/9/11 16:51:22

>> Battle Commands (Ordres de combat)

Les ordres de combat permettent de définir une stratégie pour tout le groupe. Lorsque tu rencontres un ennemi, tu commences par sélectionner l'un de ces ordres.

- Fight (Combattre)
- Fusion Spells (Sorts de fusion)
- Contact
- Analyze (Analyser)
- Set Turn Order (Définir les tours de combat)
- Auto Settings (Paramètres automatiques)
- Escape (Fuir)

Ordre de combat : Combattre

Il s'agit de l'action de combat par défaut. Après l'avoir choisie, une deuxième série d'options t'est proposée : "Attack" (Attaquer), "Skill" (Compétence), "Item" (Objet), "Persona", "Set Turn Order" (Définir les tours de combat), "Status" (État) et "Guard" (Défendre).

<< Attack (Attaquer) >>
Chaque personnage attaque avec son arme. Utilise les touches directionnelles ou le pad analogique pour sélectionner une cible et confirme avec la touche ╳.

<< Skill (Compétence) >>
Invoque la Persona endossée pour te servir d'un de ses pouvoirs. Après avoir sélectionné une compétence, choisis une cible. Utiliser des compétences coûte une certaine quantité de SP en fonction de chaque Persona.

<< Item (Objet) >>
Utilise un objet de ton inventaire. Sélectionne l'objet que tu souhaites utiliser dans la liste d'objets, puis confirme à l'aide de la touche ╳. Seuls les objets pouvant être utilisés au combat s'affichent dans la liste d'objets.

R Manual.indd 31 26/9/11 16:51:23

<< Persona >>
Change de Persona. Les Personas en grisé dans la liste ne peuvent être endossées.

<< Set Turn Order (Définir les tours de combat) >>
Modifie l'ordre des tours de combat. Sélectionne deux personnages dont tu souhaites faire échanger les tours et confirme avec la touche ╳. Sélectionne "Reset order" (Réinitialiser l'ordre) pour reprendre l'ordre préétabli.

Les tours de combat par défaut sont définis par ordre décroissant d'Agilité. Il est préférable de modifier l'ordre des tours de combat lorsque tu souhaites utiliser les sorts de fusion.

<< Status (État) >>
C'est ici que tu peux consulter l'état détaillé des membres de ton groupe (p.15). Appuie sur la touche □ à l'écran d'état d'un personnage pour connaître l'état de la Persona qu'il a endossée.

<< Guard (Défendre) >>
Concentre-toi sur la défense. Les dégâts subis seront alors réduits.

Ordre de combat : Fusion Spells

Attaque l'ennemi avec des sorts de fusion : de puissantes attaques qui se déclenchent lorsque plusieurs personnages utilisent des sorts chacun à leur tour.

R Manual.indd 32 26/9/11 16:51:23

<< Select a Fusion Spell (Sélectionner un sort de fusion) >>
Sélectionne “Fusion Spells” dans le menu de combat afin que l’écran de sélection de Fusion Spell s’affiche. Appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique pour sélectionner le sort à utiliser.

<< Select Activation Type (Sélectionner un type d’activation) >>
Appuie sur la touche L ou R après avoir sélectionné un sort pour choisir l’une des trois méthodes de déclenchement. En sélectionnant “Change All” (Tout changer), tu peux modifier immédiatement tous les sorts de fusion.

Auto	Le Fusion Spell se déclenche automatiquement lorsque les conditions sont réunies.
Standby (Attente)	Lorsque les conditions de déclenchement du Fusion Spell sont réunies, le personnage passe en attente, ce qui te permet d’activer ou non le Fusion Spell.
Don’t Use (Ne pas utiliser)	Le Fusion Spell ne sera pas utilisé, même si les conditions de déclenchement sont remplies.

Définir les tours de combat et les activer efficacement
Si tu cherches à lancer des Fusion Spells, le meilleur moyen est de modifier l’ordre des tours de combat pour que les personnages agissent dans l’ordre des conditions de déclenchement des Fusion Spells.

<< Sélectionner le type d’activation >>
Sélectionne un Fusion Spell et appuie sur la touche ╳ pour faire apparaître un écran de combinaison. Appuie sur les touches directionnelles gauche et droite ou sur le pad analogique pour modifier la combinaison de personnages.

<< Choisir quand agir >>
Définis l’ordre des tours d’activation du Fusion Spell. Les personnages participant au Fusion Spell apparaissent ensemble dans un cadre vert. Déplace ce cadre où tu le souhaites et confirme avec la touche ╳.

R Manual.indd 33 26/9/11 16:51:24

Ordre de combat : Contact

En faisant négocier ton groupe avec l'ennemi, tu peux obtenir des tarots, de l'argent ou des objets en plus d'éviter le combat.

Ordre de combat : Analyze

Accède aux détails des démons auxquels tu fais face. Sélectionne un démon pour connaître les détails le concernant et confirme avec la touche ╳. Chaque élément d'information concernant un démon se débloque une fois que tu as rempli certaines conditions.

Intitulé	Condition de déblocage
Race / Name (Nom) / Level (Niveau) / Graphic (Graphisme)	Avoir rencontré le démon une fois
Demon's Stats (Stats du démon)	Avoir battu le démon une fois
Traits	Avoir contacté le démon
Profile (Profil)	Avoir fait un pacte avec le démon
Item Drops (Objets laissés)	Le démon laisse un objet

Ordre de combat : Set Turn Order

Modifie l'ordre de passage des combats. (p.30)

Battle Command: Auto Settings

Appuie sur la touche △ pendant le combat pour entrer en Combat automatique jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que tu appuies sur la touche ○ pour annuler. Les actions du groupe pendant le combat automatique dépendent des paramètres automatiques du joueur :

• Replay (Répéter)
Chaque personnage répète la dernière action accomplie.

• Attack (Attaquer)
Chaque personnage attaque avec la dernière arme dont il a été équipé.

Ordre de combat : Escape

Fuis le combat. Si la tentative de fuite échoue, tu es attaqué par l'ennemi pendant un tour.

R Manual.indd 34 26/9/11 16:51:24

>> Entrer en contact avec l'ennemi

En utilisant l'ordre de combat "Contact", tu peux négocier avec les démons ennemis. En fonction de l'issue des négociations, les sentiments du démon peuvent changer. Emploie tes talents de négociateur pour gagner les faveurs du démon.

Entrer en contact

<< Sélectionne le démon à contacter >>
Utilise les touches directionnelles pour sélectionner le groupe de démons avec lequel négocier et confirme avec la touche ╳. Une fois l'ennemi contacté, tu ne peux te battre ou fuir qu'à la fin de la négociation.

<< Sélectionne le personnage qui s'adressera au démon >>
Utilise les touches directionnelles pour choisir quel membre du groupe contactera les démons et confirme avec la touche ╳. Si tes personnages ont appris les contacts combinés, tu peux sélectionner jusqu'à trois d'entre eux pour négocier. Après avoir fait ton choix, sélectionne "Confirmer."

Certaines ruses de négociation nécessitent l'action simultanée de plusieurs personnages. Ces ruses deviennent disponibles après avoir rempli certaines conditions au cours de l'histoire.

<< Sélectionne un ordre de contact >>
Sélectionne un ordre de contact dans la liste du personnage sélectionné. Chaque personnage en possède quatre. Choisis celui qui te semble convenir le mieux à l'ennemi. Si plusieurs membres de ton groupe collaborent, il est inutile de sélectionner un ordre de contact.

Les ordres de contact individuels varient d'un personnage à l'autre. Chacun a différents effets sur les différents démons. Déterminer quels ordres ont un impact sur quels démons est la clé d'une négociation réussie.

R Manual.indd 35 26/9/11 16:51:25

<< Emotion Gauge (Jauge d'émotion) >>
Le résultat de toute action de négociation est l'augmentation d'au moins une des quatre émotions primaires du démon : impatience, joie, colère et peur.

Jauge d'émotion

<< Demon Responses (Réactions des démons) >>
Parfois, un démon te posera une question en réaction à ta méthode de contact. Tu devras alors choisir ta réponse parmi les choix proposés. La réponse que tu donnes aura peut-être un effet sur les émotions du démon.

<< Ending Negotiations (Fin des négociations) >>
Lorsqu'une des quatre émotions atteint son pic, les négociations prennent fin. En fonction de la nature de l'émotion qui a prévalu en fin de négociation, le démon peut se comporter de diverses manières.

Résultats du contact	
Eager (Impatience)	Tu obtiens des tarots de l'Arcana de ce démon.
Happy (Joie)	Tu établis un pacte (p.35) avec le démon et tu obtiens l'avantage dans les négociations la prochaine fois que tu le rencontres.
Angry (Colère)	La négociation a échoué et le démon t'attaque. Tu ne peux pas le recontacter pendant le combat et il peut annuler le pacte éventuel que vous aviez établi.
Scared (Peur)	L'ennemi fuit et peut annuler le pacte éventuel que vous aviez établi.
Eager + Scared (Impatience + peur)	L'ennemi est ensorcelé.
Eager + Angry (Impatience + colère)	L'ennemi est furieux. Ton pacte avec lui est annulé.

R Manual.indd 36 26/9/11 16:51:25

▲ Conclure un pacte avec l'ennemi

Lorsque la joie d'un démon atteint son paroxysme, tu peux établir un pacte avec lui. Tu peux conclure des pactes avec trois démons maximum. Si tu souhaites conclure d'autres pactes, tu dois annuler l'un de tes pactes en cours. Lorsque tu recontactes un démon avec lequel tu as déjà établi un pacte, tu entames les négociations avec un avantage.

- Un démon avec lequel tu as établi un pacte et dont l'impatience atteint son paroxysme te donne des tarots libres en même temps que son tarot de démon.
- Un démon avec lequel tu as établis un pacte et dont la Joie atteint son paroxysme te donne de l'argent, un objet, ou des informations spéciales.

▲ Contacts spéciaux

◆ Discussion avec la Persona

Si le démon avec lequel tu négocies et la Persona que tu endosses se connaissent déjà, ta Persona peut entreprendre les négociations pour toi.

◆ Contact par les démons
Parfois, ce seront les démons qui prendront l'initiative de contacter ton groupe.

▲ Lorsque tu n'es pas en mesure d'établir le contact

- ◆ Lorsque la colère du démon est à son paroxysme.
- ◆ Lorsque tu tentes de négocier avec des ennemis comme les boss qui n'ont pas d'Arcana.
- ◆ Lorsque l'ennemi est sous le coup d'une altération d'état ou dans une autre condition l'empêchant de négocier ("It is in no condition to answer." s'affiche alors).
- ◆ Lorsque le membre de groupe sélectionné est incapable de négocier ("They are in no condition to talk." s'affiche alors).

R Manual.indd 37 26/9/11 16:51:26

>> Fin de combat

Lorsque tous les ennemis d'une rencontre sont vaincus, lorsque tu parviens à établir le contact ou lorsque tous les membres de ton groupe sont KO, le combat prend fin. Quand le combat prend fin parce que tu as vaincu tous les ennemis, un écran de résultats s'affiche indiquant les objets et l'expérience que tu gagnes.

▲ Faire augmenter le niveau de ton groupe

Lorsque tes personnages gagnent assez de points d'expérience, ils gagnent un niveau et leurs stats augmentent. Les Personas endossées peuvent aussi s'améliorer en montant en grade (p.26).

Chaque niveau gagné t'octroie 3 points de stats, mais tu ne peux les attribuer qu'au personnage principal. Les points de stats des autres membres du groupe sont automatiquement répartis.

▲ Répartition des points

Appuie sur les touches directionnelles haut et bas ou sur le pad analogique pour sélectionner la stat à améliorer, et sur les touches gauche et droite pour attribuer les points. En plus des points que tu répartis toi-même, la Persona que tu as endossée peut elle aussi fournir des points bonus au moment du gain de niveau.

▲ Fin de partie

Quand les HP de tous les membres de ton groupe atteignent 0 au cours d'un combat (mort), la partie prend fin.

R Manual.indd 38 26/9/11 16:51:27

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Tu subiras peut-être des altérations d'état pendant le combat. À l'exception de la possession et du poison, toutes les altérations disparaissent à la fin du combat.

Dying (Mort)
Lorsque les HP d'un personnage atteignent 0, il est incapable d'agir. 1 HP lui suffit pour revivre après le combat.

Possession
Quand un personnage en proie à la possession invoque une Persona, les compétences du démon possesseur peuvent s'activer seules.

Charm (Ensorcellement)
Un personnage ensorcelé attaque ses alliés. L'ensorcellement a une chance de disparaître à chaque tour.

Panic (Panique)
Les personnages en proie à la panique agissent de façon imprévisible. La panique a une chance de disparaître à chaque tour.

Mute (Mutisme)
Les personnages muets ne peuvent pas utiliser leurs compétences ni participer aux Fusion Spells. Cette altération ne disparaît qu'à la fin du combat.

Poison
Chaque fois qu'un personnage empoisonné agit, il perd 1/8ème de ses HP maximaux.

Sleep (Sommeil)
Les personnages en proie au sommeil ne peuvent agir qu'à leur réveil. Le sommeil a une chance de disparaître à chaque tour.

Fury (Furie)
Un personnage furieux ne peut être contrôlé et peut seulement attaquer.

Illusion
L'illusion fait diminuer fortement la précision du personnage concerné.

Shock (Électrocution)
Agit parfois comme un effet secondaire des attaques électriques. Les personnages électrocutés ne peuvent pas agir pendant un tour.

Freeze (Congélation)
Agit parfois comme un effet secondaire des attaques de glace. Les personnages congelés ne peuvent pas agir pendant un tour, à moins qu'ils soient touchés par des attaques de feu avant l'arrivée de leur tour.

R Manual.indd 39 26/9/11 16:51:27

OBJETS & COMPÉTENCES

Il existe de nombreux objets et de nombreuses compétences dans Persona 2: Innocent Sin. Voici un échantillon de ceux que tu rencontreras peut-être au début du jeu.

Armes

Utilisées pour les attaques normales. Chaque personnage possède une arme propre à lui dont il est le seul à pouvoir s'équiper.

Nom	Type	ATK	Porteur
Misericorde	Sword (Épée)	4	Personnage principal
Colt Pony	Ranged (À distance)	8	Maya
Standard Case	Ranged (À distance)	5	Eikichi
Leather Gloves	Strike (Assaut)	4	Lisa
Fei Cha	Thrown (Lancer)	10	Yukino

Armures

Protections corporelles. Certaines armures sont réservées aux garçons (♂) et d'autres aux filles (♀).

Nom	Type	DEF	Personnage pouvant s'en équiper
Cowboy Hat	Head (Tête)	3	Personnage principal
Hard Jacket	Body (Corps)	4	Maya
Cowboy Boots	Legs (Jambes)	3	Eikichi

Accessoires

Chaque accessoire possède des propriétés différentes. Certains ont même des pouvoirs spéciaux.

Nom	Type	Effet
Summer Earring	Accessory (Accessoire)	VIT +1
Ultraviolet String	Accessory (Accessoire)	TEC +1

Objets

La plupart des objets disparaissent après une utilisation unique. Tu ne peux détenir plus de 99 exemplaires de chaque objet.

Nom	Utilisation	Cible	Effet
Medicine	Combat / Déplacement	1 allié	Procure 30 HP
Rattle Drink	Combat / Déplacement	1 allié	Procure 200 HP
Chewing Soul	Combat / Déplacement	1 allié	Procure 100 SP
Revival Bead	Combat	1 allié	Reprend vie avec quelques HP
Antidote	Combat / Déplacement	1 allié	Soigne l'empoisonnement
Tranquilizer	Combat	1 allié	Soigne la furie
Open Sesame	Combat	Tous les alliés	Permet de fuir le combat
Clean Salt	Déplacement	Tous les alliés	Empêche les ennemis faibles d'avancer

R Manual.indd 40 26/9/11 16:51:28

Sorts d'attaque

Nom	Type	SP	Portée	Effet
Agi	Fire (Feu)	5	1 ennemi	Légers dégâts de feu
Aqua	Water (Eau)	5	1 ennemi	Légers dégâts d'eau
Garu	Wind (Vent)	5	1 ennemi	Légers dégâts de vent
Magna	Earth (Terre)	5	1 ennemi	Légers dégâts de terre
Bufu	Ice (Glace)	5	1 ennemi	Légers dégâts de glace + Congélation
Zio	Elec (Électricité)	6	1 ennemi	Légers dégâts d'électricité + Électrocution
Frei	Nuclear (Nucléaire)	20	Tous les ennemis	Légers dégâts nucléaires pour tous les ennemis
Zan	Almighty (Tout-puissant)	6	1 ennemi	Légers dégâts
Gry	Almighty (Tout-puissant)	10	Groupe d'ennemis	Légers dégâts à plusieurs ennemis
Megido	Almighty (Tout-puissant)	50	Tous les ennemis	Dégâts moyens à tous les ennemis
Hama	Holy (Sacré)	50	1 ennemi	Mort sacrée instantanée
Mudo	Dark (Ténèbres)	50	1 ennemi	Mort des ténèbres instantanée

Sorts de soins

Nom	Type	Portée	Effet
Dia	Healing (Soins)	1 allié	Un allié récupère quelques HP
Media	Healing (Soins)	Tous les alliés	Tous les alliés récupèrent quelques HP
Posumudi	Healing (Soins)	1 allié	Soigne l'empoisonnement
Recarm	Healing (Soins)	1 allié	Redonne vie à un allié avec quelques HP

Sorts d'état

Nom	Type	SP	Portée	Effet
Dormina	Nerve (Sang-froid)	50	1 ennemi	Peut provoquer le sommeil
Marin Karin	Mind (Esprit)	50	1 ennemi	Peut provoquer l'ensorcellement
Tarukaja	100%	100	1 allié	Augmente l'attaque
Rakukaja	100%	100	1 allié	Augmente la défense
Makakaja	100%	100	1 allié	Augmente l'attaque magique
Sukukaja	100%	100	1 allié	Augmente l'agilité

Attaques spéciales

Nom	Type	SP	Portée	Effet
Straight Slash	Sword (Épée)	45	1 ennemi	Attaque de type Épée
Sonic Punch	Strike (Assaut)	44	1 ennemi	Attaque de type Assaut
Needle Rush	Thrown (Lancer)	38	1 ennemi	Attaque de type Lancer
Triple Down	Ranged (À distance)	42	Groupe d'ennemis	Attaque de type À distance
Feral Claw	Havoc (Ravages)	38	1 ennemi	Attaque de type Ravages

R Manual.indd 41 26/9/11 16:51:29

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

R Manual.indd 42 26/9/11 16:51:29

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

R Manual.indd 43 26/9/11 16:51:30

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 Kajiie
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 Shiraishi

Music Composers
Toshiko Tasaki
Kenichi Tsuchiya
Masaki Kurokawa

R Manual.indd 44 26/9/11 16:51:31

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
Hirotaka Marufuji

Storyboard
Yasutake Okawara
Naoki Kusumoto
Thomas Romain
Hidekazu Sato

Animation Assistant Director
Yasutake Okawara

Supervising Animator
Hirotaka Marufuji

Key Animators
Masatomo Komine
Kentarou Sugimoto
Takashi Mamezuka
Tatsufumi Itoh
Mariko Itoh
Takao Abo
Tomoji Tsuchiya
Hiroto Kato
Hidekazu Sato
Hirotaka 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
Etsurou 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

R Manual.indd 45 26/9/11 16:51:31

Yoshiki Ito

Animation Product Manager
Emi Sonobe

Animation Product Assistants
Yasuhiro Kuramoto
Mototsugu Jinnouchi
Yuichi Iwakata
Hirotaka 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

R Manual.indd 46 26/9/11 16:51:32

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

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

R Manual.indd 47 26/9/11 16:51:33