

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

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

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

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



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

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

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

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

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

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

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

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

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITOR	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

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

ULES-01557

FESCLUSIVAMENTE PER USO PERSONALE Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PSP™ (PlayStation®Portable) autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

"PS", "PlayStation" and "PSP" 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.

PREPARAZIONE

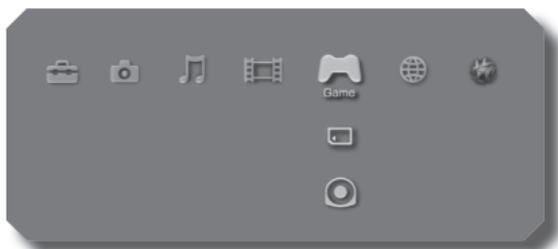
Allestisci il sistema PSP™ seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu Home. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di Persona® 2 Innocent Sin con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

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

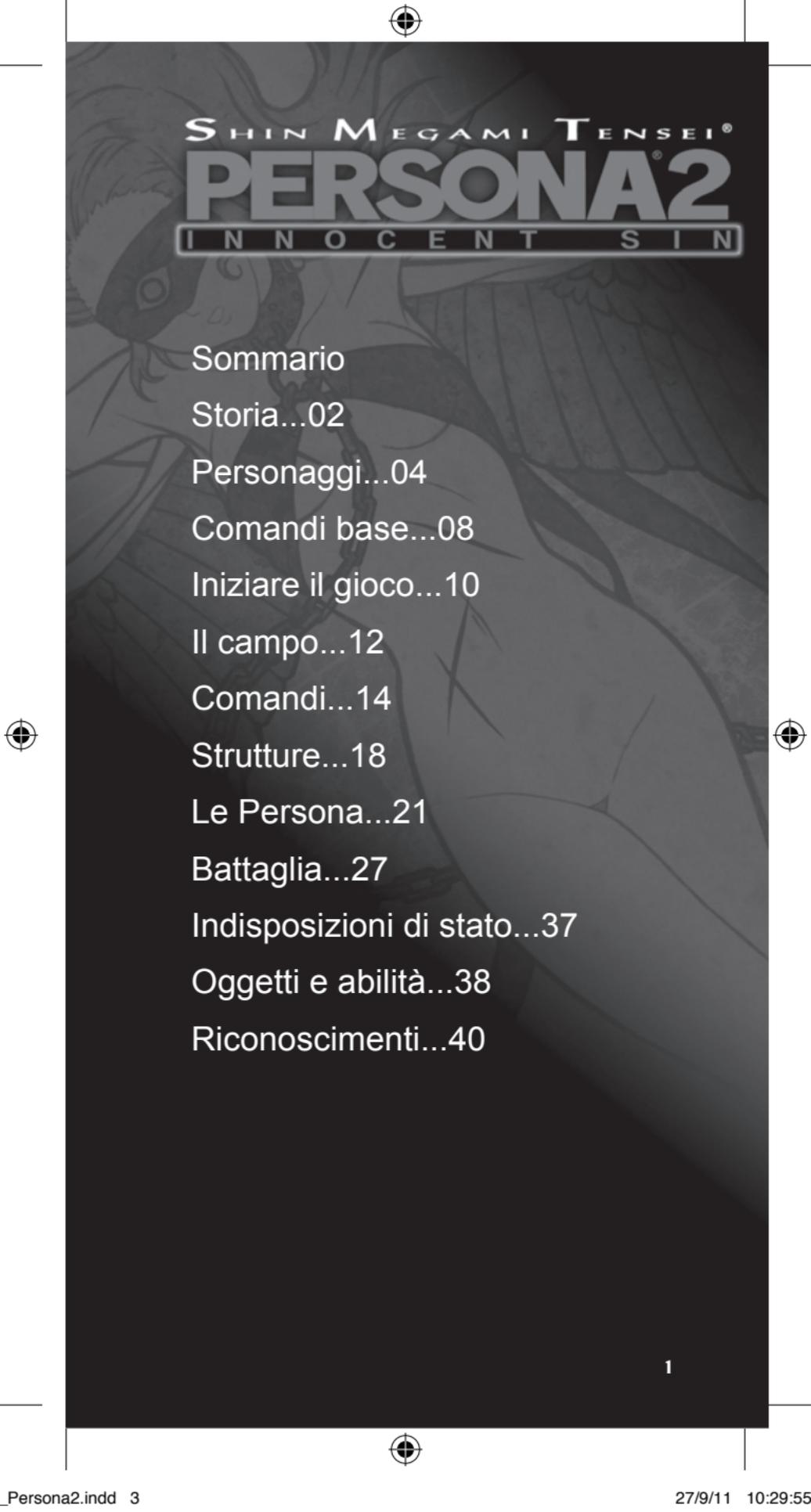
NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile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

MEMORY STICK DUO™

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



XMB™ Menu



SHIN MEGAMI TENSEI®
PERSONA²
I N N O C E N T S I N

Sommario

Storia...02

Personaggi...04

Comandi base...08

Iniziare il gioco...10

Il campo...12

Comandi...14

Strutture...18

Le Persona...21

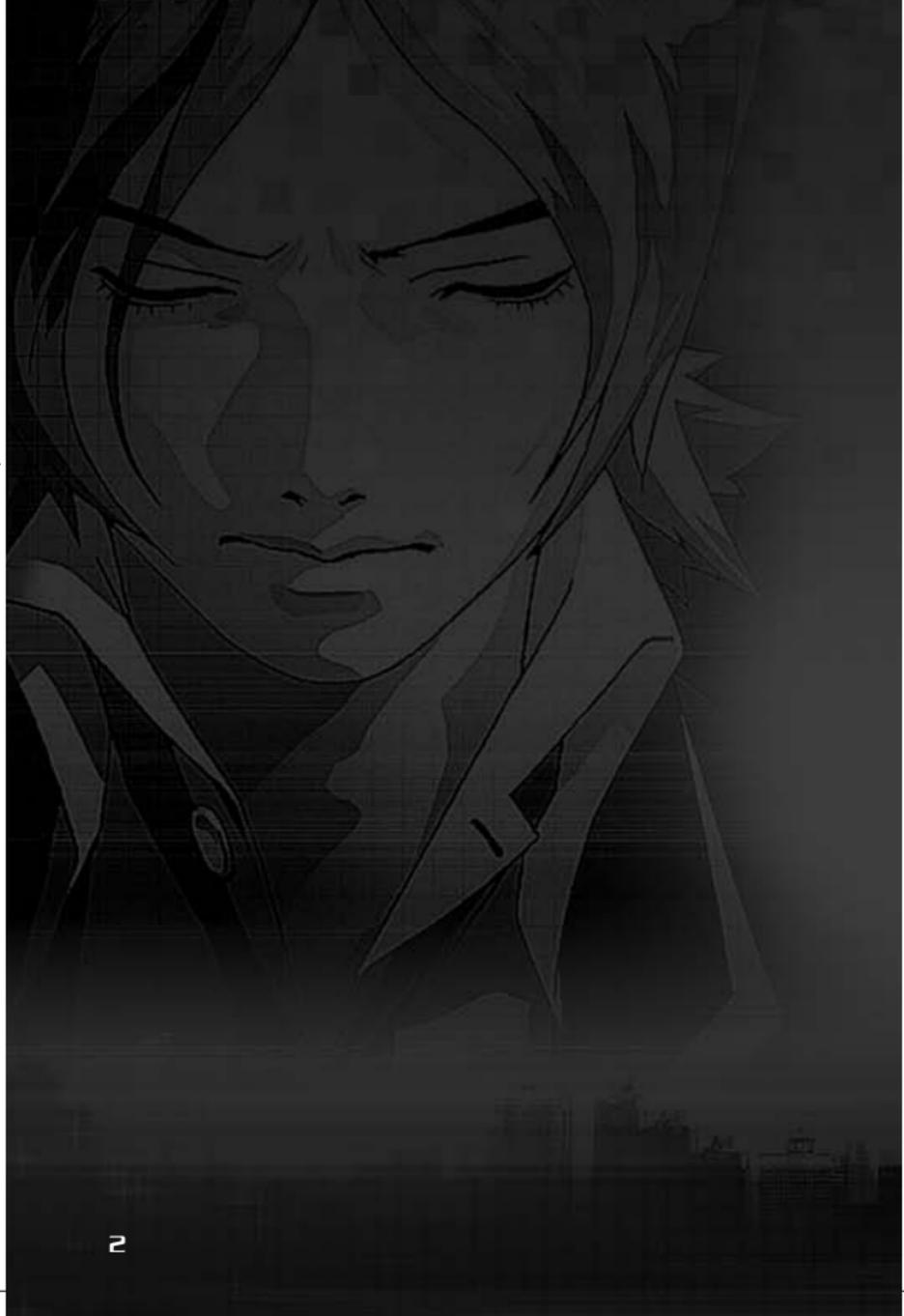
Battaglia...27

Indisposizioni di stato...37

Oggetti e abilità...38

Riconoscimenti...40

RUMORS become
and MAN LEARN



come REALITY SINS of HIS SINS

La storia si svolge a Sumaru City, Giappone,
1.280.000 abitanti. I protagonisti frequentano
la Seven Sisters High School ("Sevens" in breve):
portarne lo stemma è considerato uno status
symbol anche fra gli studenti delle altre scuole.

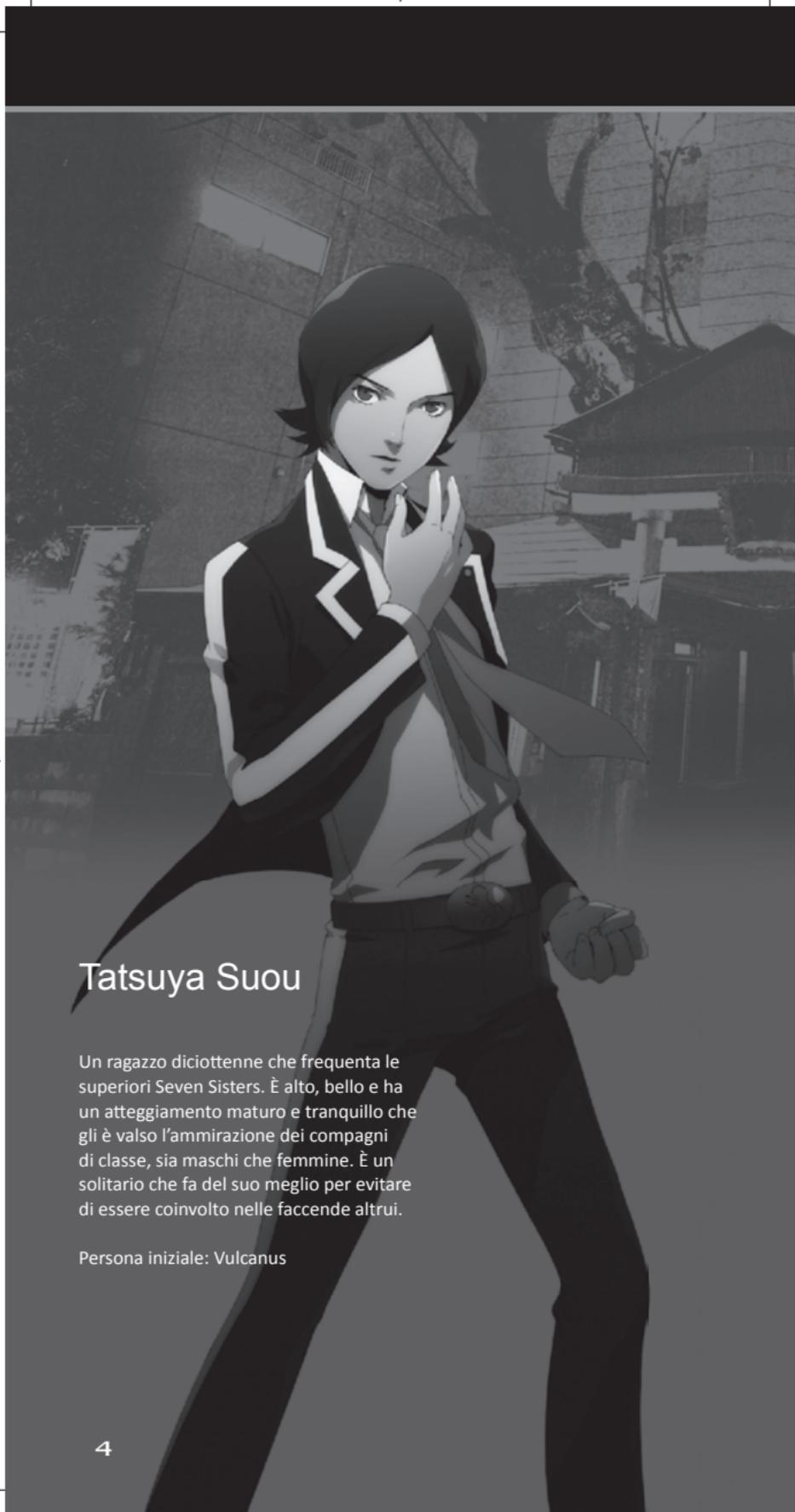
Ma ben presto in città si sparge la voce che
lo stemma della Sevens sia maledetto e
che portarlo al petto sfiguri il proprio volto.
Peggio ancora, la diceria diventa realtà...

Questo è solo l'inizio di una serie di pettegolezzi
che sono diventati realtà, uno dopo l'altro...

Ben presto, i protagonisti scoprono la forza del poter
evocare un proprio alter ego chiamato "Persona"

che possono usare per indagare sugli strani incidenti
che avvengono in città. E tutto ciò mentre si
trovano ad affrontare i propri demoni personali.

Ancora una volta, il tempo non dà tregua...



Tatsuya Suou

Un ragazzo diciottenne che frequenta le superiori Seven Sisters. È alto, bello e ha un atteggiamento maturo e tranquillo che gli è valso l'ammirazione dei compagni di classe, sia maschi che femmine. È un solitario che fa del suo meglio per evitare di essere coinvolto nelle faccende altrui.

Persona iniziale: Vulcanus





Lisa Silverman

Una ragazza di 17 anni soprannominata "Ginko". Anche lei frequenta la scuola Seven Sisters. Ha dei bellissimi capelli biondi, occhi azzurri e un corpo che è l'invidia delle sue coetanee. Siccome è nata da genitori naturalizzati come cittadini giapponesi, ha un aspetto occidentale, ma parla correttamente il giapponese.

Persona iniziale: Eros

Yukino Mayuzumi

Un'attiva ventenne che studia alla scuola di fotografia, la sua vocazione. S'è fatta crescere i capelli e s'è un po' calmata rispetto ai suoi anni alle superiori St. Hermelin. Ambisce a diventare una fotografa professionista; al momento lavora come apprendista freelancer.

Persona iniziale: Vestata



Maya Amano

Una giornalista 23enne che lavora per una rivista giovanile. È una donna bella e allegra con un fascino naturale, grazie alla sua personalità delicata e affabile.

Persona iniziale: Maia

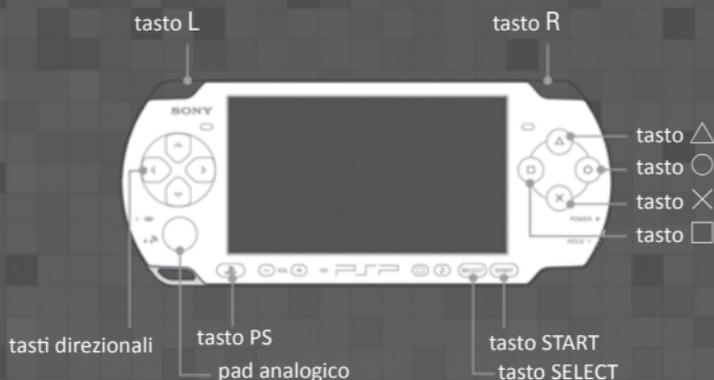


Eikichi Mishina

Un sedicenne al secondo anno delle superiori Kasugayama, anche dette meno elegantemente le superiori Cuss. Si fa chiamare "Michel" ed è il boss di una banda di delinquenti alla Cuss, nonché il front man del suo gruppo musicale. Ha la tendenza a prendere tutto sul personale, è facilmente influenzabile e in generale è troppo innamorato di se stesso.

Persona iniziale: Rhadamanthus

COMANDI BASE



Comandi del menu

Tasti direzionali /
pad analogico

Muovi cursore

Tasto \times

Conferma

Tasto \circ

Annulla

Mappa della città

Tasti direzionali /
pad analogico

Seleziona un quartiere

Tasto \times

Conferma

Tasto \triangle

Accedi al menu dei comandi

Tasto \square

Tieni premuto per visualizzare i nomi delle aree

Tasto L

Tieni premuto per visualizzare i nomi delle aree

Tasto R

Tieni premuto per visualizzare i nomi delle aree

COMANDI

Mappa del quartiere

Tasti direzionali / pad analogico	Muovi icona del giocatore
Tasto X	Entra nell'edificio / Parla
Tasto △	Accedi al menu dei comandi
Tasto ○	Annulla / Tieni premuto per correre (tasti direzionali + tasto ○)
Tasto □	Tieni premuto per visualizzare i nomi delle aree
Tasto L	Tieni premuto per visualizzare i nomi delle aree
Tasto R	Tieni premuto per visualizzare i nomi delle aree

Campo

Tasti direzionali	Muovi il protagonista
Pad analogico	Muovi leggermente: il protagonista cammina Muovi di più: il protagonista corre
Tasto X	Entra nelle porte / Parla / Controlla
Tasto △	Annulla / Tieni premuto per correre
Tasto ○	Accedi al menu dei comandi
Tasto □	Mostra automappa
Tasto L	Ruota la visuale in senso orario
Tasto R	Ruota la visuale in senso antiorario

Battaglia

Tasti direzionali / pad analogico	Evidenzia le opzioni del menu
Tasto X	Conferma
Tasto ○	Annulla / Annulla autobattaglia
Tasto △	Attiva autobattaglia
Tasto L	Mostra lo stato del tuo gruppo e del nemico
Tasto START	Abilita/disabilita il salto delle animazioni



INIZIARE IL GIOCO

Dalla schermata dei titoli avrai le seguenti opzioni:

>> NEW GAME (Nuova partita)

Inizia una nuova partita dall'inizio. Scegli la difficoltà delle battaglie prima dell'inizio della storia. Potrai cambiare questa impostazione in qualsiasi momento da [System](Sistema)→[Settings] (Impostazioni)→[Difficulty](Difficoltà).



EASY (Facile)

Per i principianti e i giocatori che non hanno tempo per le strategie. La battaglia è più facile rispetto al livello Normale.

NORMAL (Normale)

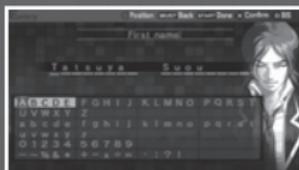
Per i giocatori che hanno esperienza nei giochi di ruolo.

HARD (Difficile)

Per i giocatori avanzati che vogliono mettersi alla prova. La battaglia è più difficile rispetto al livello Normale.

Inserire il nome

Ogni volta che inizi una nuova partita, dovrai inserire il nome del protagonista. Seleziona "End" (Fine) dopo aver inserito un nome e un cognome per passare all'inserimento del soprannome.



Comandi per l'inserimento del nome

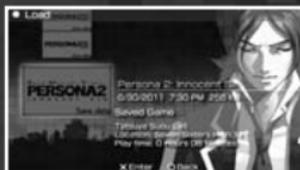
Tasti direzionali	Seleziona lettera
Pad analogico	Spostati nel nome
Tasto X	Conferma
Tasto O	Cancella
Tasto SELECT	Indietro
Tasto START	Fine



INIZIARE IL GIOCO

>> LOAD GAME (Carica partita)

Continua una partita salvata. Seleziona un file da caricare e premi il tasto **X** per confermare. Puoi salvare la partita dal menu System (pag. 17).



>> GALLERY (Galleria)

Vedi i filmati già visti e ascolta le musiche.



>> CONFIG (Configurazione, pag. 17)

Configura varie impostazioni. Puoi accedere a queste opzioni in qualsiasi momento durante il gioco dal menu System.



>> DATA INSTALL (Installa dati)

Installa i dati di gioco sul tuo Memory Stick™ per accorciare i tempi di caricamento.



- È necessario un Memory Stick™ con almeno 247 MB di spazio per installare i dati di gioco.
- L'installazione impiega da 1 a 5 minuti.
- Non rimuovere il Memory Stick™, non spegnere il sistema PSP™ e non metterlo in modalità standby mentre installi i dati.



FIELD (Campo)

Hai a disposizione tre visuali progressivamente più dettagliate di Sumaru: la mappa della città, la mappa del quartiere e le singole mappe del campo. Tieni premuto i tasti L, R o  sulla mappa della città o del quartiere per visualizzare i nomi delle aree.

City Map (Mappa della città)

Usa la mappa della città per spostarti fra i diversi quartieri. Potrai accedere a più quartieri con il progredire della storia. Scegli il quartiere in cui spostarti dalla lista in alto a sinistra.



- 1 Lista dei quartieri
- 2 Nome dell'area
- 3 Stato del gruppo

Ward Map (Mappa del quartiere)

Quando scegli un quartiere dalla mappa della città, ti sposterai in quel quartiere. Muovi l'icona blu sulla mappa del quartiere per spostarti fra gli edifici. Quando ti avvicini a un'entrata, sarà visualizzata la scritta "IN". Premi il tasto  per entrare.



- 1 Nome dell'area
- 2 Nome del luogo
- 3 Icona del giocatore
- 4 Icona di PNG



Questo simbolo viene visualizzato quando puoi interagire con qualcosa. Premi il tasto  per parlare con un PNG o entrare in un posto.

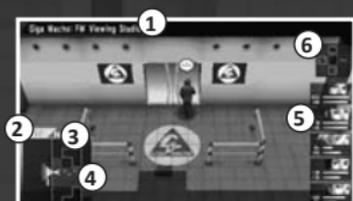


Questo simbolo viene visualizzato quando ti avvicini al bordo della mappa del quartiere. Premi il tasto  per tornare alla mappa della città.



Mappa del campo

Quando accedi a un luogo sulla mappa del quartiere, passerai alla mappa del campo. Qui puoi controllare il protagonista direttamente e a volte incontrerai dei nemici.



- 1 Luogo corrente
- 2 Piano corrente
- 3 Direzione nord
- 4 Minimappa
- 5 Stato del gruppo
- 6 Bussola

Automappa

Premi il tasto dalla mappa del campo per visualizzare l'automappa. Questa ti mostra i posti dove sei stato.



Comandi dell'automappa

Tasti direzionali / pad analogico	Fai scorrere la mappa
Tasto ✕	Tieni premuto per scorrere più velocemente
Tasto △	Legenda della mappa
Tasto □	Centra la mappa sul giocatore
Tasto ○	Chiude la schermata dell'automappa
Tasto L/R	Cambia piano

COMANDI

Premi il tasto \triangle fuori dalla battaglia per accedere al menu dei comandi.

>> Skills (Abilità)

Usa le abilità. Scegli un membro del gruppo e quindi scegli un'abilità da utilizzare dall'elenco. Per le abilità curative, scegli il personaggio da curare e conferma con il tasto \times .

>> Items (Oggetti)

Vedi e usa gli oggetti in tuo possesso. Premi sinistra/destra sui tasti direzionali o sul pad analogico per passare alla prossima pagina di oggetti. Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per controllare i singoli oggetti. Conferma con il tasto \times .

Expendable (Consumabile)..... Usa gli oggetti consumabili nel tuo inventario.

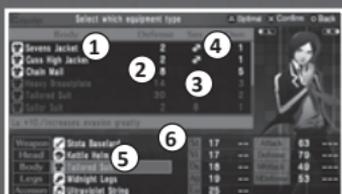
Key Items (Oggetti chiave)..... Vedi gli oggetti chiave ottenuti.

Cards (Carte)..... Vedi le carte in tuo possesso.

Scegli fra le categorie di carte Tarot (Tarocchi), Material (Materiale), Skill (Abilità) e Incense (Incenso).

>> Equip (Equipaggiamento)

Vedi e usa gli oggetti in tuo possesso. Premi sinistra/destra sui tasti direzionali o sul pad analogico per passare alla prossima pagina di oggetti. Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per controllare i singoli oggetti. Conferma con il tasto \times .



- 1 Nome dell'oggetto
- 2 Forza di attacco / difesa
- 3 Quale sesso può equipaggiare questo oggetto:

— : unisex

♂ : solo maschi

♀ : solo femmine

- 4 Numero di oggetti disponibili
- 5 Caselle dell'equipaggiamento utilizzate
- 6 Statistiche del personaggio (variano in base all'equipaggiamento)

>> Le Persona

Controlla e assumi le Persona. Scegli un personaggio, scegli una nuova Persona dall'elenco e premi il tasto \times per assumerla. Per vedere le statistiche di una Persona, premi il tasto \square mentre è evidenziata. Non puoi selezionare le Persona che sono state assunte dagli altri personaggi. Le Persona che non possono essere assunte sono visualizzate in grigio.

>> Stato

Premi il tasto dalla schermata dello stato per visualizzare lo stato della Persona assunta al momento. Premi i tasti L o R per cambiare personaggio.

Lo Status Screen (Schermata di stato)



- | | | | |
|----|--|---|-----------------------|
| 1 | Persona assunta al momento | 2 | Arcana della Persona |
| 3 | Compatibilità con la Persona assunta (pag. 25). | 4 | Livello della Persona |
| 5 | Livello della Persona ed EXP necessari per salire di livello | | |
| 6 | Tipo di Persona | | |
| 7 | SP necessari per invocare la Persona | | |
| 8 | Bonus della Persona alla salita di livello | | |
| 9 | Affinità elementali della Persona | | |
| 10 | Statistiche del personaggio | | |
| | Attack (Attacco)..... Forza degli attacchi fisici | | |
| | Defense (Difesa)..... Resistenza agli attacchi fisici | | |
| | Mattack (Attacco magico)..... Forza degli attacchi magici | | |
| | Mdefense (Difesa magica)..... Resistenza agli attacchi magici | | |
| 11 | Ritratto del personaggio | | |
| 12 | Livello del personaggio | | |
| 13 | EXP necessari per salire di livello | | |
| 14 | HP e SP attuali | | |
| 15 | Profilo della Persona | | |
| 16 | Abilità conosciute della Persona. Evidenzia un'abilità e premi il tasto <input type="triangle-up"/> per vedere una descrizione dell'abilità. | | |

▲ Main Stats (Statistiche principali)

Ci sono cinque caratteristiche principali. Quando il protagonista sale di livello, puoi distribuire i punti guadagnati nelle statistiche che vuoi (questi saranno distribuiti automaticamente per gli altri membri del gruppo).

St.....Influisce sulla forza d'attacco quando si attacca direttamente.

Vi.....Influisce sulla forza di difesa e sull'incremento massimo di HP.

Dx.....Influisce sulla precisione degli attacchi e sull'attacco e sulla difesa magici.

Ag.....Influisce sulla frequenza delle schivate e sull'ordine del turno.

Lu.....Influisce su varie cose.

▲ Affinities and Resistances (Affinità e resistenze)

Ci sono 16 tipi di affinità in questo gioco. "Wk" significa una debolezza in quella affinità; "Str" significa una resistenza; "Nul" significa che quell'affinità è nulla; "Drn" significa che i danni da quell'affinità saranno assorbiti; "Rpl" significa che i danni da quell'affinità saranno respinti all'attaccante.



Sword



Ranged



Strike



Thrown



Havoc



Fire



Water



Wind



Earth



Ice



Electric



Nuclear



Light



Dark



Almighty



Nerve / Mind

Stat Bonuses (Bonus di stato)

Le Persona assunte avranno un effetto sulle statistiche di chi le utilizza.



<< Stats (Statistiche) >>

Le statistiche effettive sono la media fra quelle della Persona e quelle dell'utilizzatore. Se, per esempio, la forza della Persona è maggiore di quella dell'utente, la forza media aumenterà la forza effettiva dell'utente. Di contro, se la forza della Persona è minore di quella dell'utente, la forza effettiva dell'utente sarà diminuita. Controlla quindi che le statistiche della tua Persona non abbattano le tue statistiche effettive.

<< Resistances (Resistenze) >>

Un personaggio eredita le affinità elementali della Persona che assume. Ogni Persona ha affinità diverse, quindi adotta la Persona che ti dà un vantaggio contro il nemico che devi combattere.

>> Analyze (Analizza)

Qui puoi vedere i dettagli delle Persona evocate e dei demoni che hai incontrato in precedenza. Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico e premi il tasto \times per selezionare un'Arcana. Quindi scegli il demone o la Persona che vuoi vedere e poi conferma con il tasto \times .

<< Canceling Pacts (Annullare i patti) >>

I demoni sotto contratto avranno un'icona del "Patto" vicino a loro. Premi il tasto \triangle dalla schermata di selezione per filtrare solo i demoni che hanno un patto con te. Premi il tasto \square per cancellare il patto con il demone evidenziato.

>> Battle Settings (Impostazioni di battaglia)

Modifica varie impostazioni di battaglia. Da qui puoi impostare l'ordine di battaglia (pag. 28) e le magie Fusion (pag. 30).

>> System (Sistema)

Cambia varie impostazioni e carica e salva la partita.

Setting (Impostazioni)

Message Speed (Velocità dei messaggi)	Cambia la velocità di visualizzazione dei messaggi.
Music (Musica)	Scegli fra musica originale o remixata.
BGM Volume (Volume musica di sottofondo)	Cambia il volume della musica di sottofondo.
SE Volume (Volume effetti sonori)	Cambia il volume degli effetti sonori.
Voice Volume (Volume voce)	Cambia il volume delle voci.
Cursor Memory (Memoria posizione cursore)	Imposta se memorizzare la posizione del cursore nei menu.
Cut-Ins (Scene animate)	Abilita/disabilita le scene animate durante le magie Fusion.
Invert Camera (Inverti movimento visuale)	Imposta la direzione di rotazione della visuale.
Movie Size (Dimensione filmati)	Imposta le dimensioni dei video in CG.
Difficulty (Difficoltà)	Cambia la difficoltà delle battaglie.
Data Install (Dati installati)	Carica dai dati installati (i dati devono essere prima installati).

>> Save (Salva)

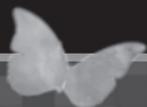
Salva i dati di gioco. Devi avere 256 KB di spazio libero sulla periferica di memorizzazione per poter salvare la partita.

>> Load (Carica)

Carica una partita salvata. Scegli un salvataggio da caricare e quindi premi il tasto \times per confermare.

>> Title (Titoli)

Torna alla schermata dei titoli. Tutti i dati non salvati andranno persi.



FACILITIES (Strutture)

Sumaru City ha diverse aree con negozi, come Kameya Alley o Lotus, che contengono diverse strutture. Ogni quartiere ha i suoi negozi.

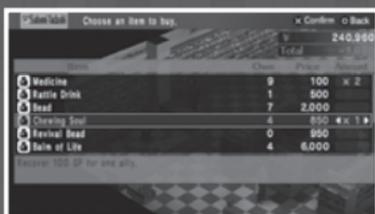
>> Fare acquisti

Puoi comprare e vendere oggetti, armi, armature e accessori nei negozi di Sumaru. Ogni negozio ha un proprio inventario che cambia in base alle voci che metti in circolazione (pag. 20).



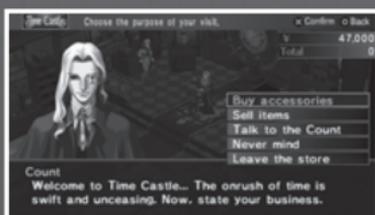
Buy (Compra)

Quando vuoi approvvigionarti, premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per scegliere l'oggetto che vuoi comprare. Una volta evidenziato l'oggetto, premi sinistra o destra per scegliere quanti esemplari di quell'oggetto vuoi. Conferma l'acquisto con il tasto X.



Sell (Vendi)

Scegli il tipo d'oggetto che vuoi vendere fra gli oggetti consumabili, le armi, le armature e gli accessori. Quindi scegli quanti ne vuoi vendere e conferma la vendita con il tasto X.



Casino Games (Giochi al casinò)

Dopo un certo punto della storia, potrai spargere una voce che farà aprire un casinò. Qui potrai prendere parte a vari giochi con monete che dovrai acquistare. Potrai scambiare queste monete con degli oggetti rari.



Strutture

Ecco un piccolo campionario di negozi e delle strutture che troverai a Sumaru City.

Weapon / Armor Shops

(Negozi di armi e armature)

Posti come Shiraishi Ramen e il Time Castle possono sembrare dei normali negozi, ma diffondendo delle voci, potrai comprarvi armi e armature.



Satomi Tadashi



Questa diffusissima catena di negozi vende diversi oggetti curativi.



Healing Facilities (Strutture di cura)



HP, SP e indisposizioni di stato possono essere curati in posti come Tominaga Chiropractic e Kaori. Ci sono delle strutture di cura addirittura nei sotterranei.



Restaurants (Ristoranti)



Puoi ordinare cibo in ristoranti come Clair de Lune e Gatten Sushi. Mangiando potrai migliorare diverse statistiche a scelta del personaggio.



Velvet Room



Qui puoi evocare e assumere le Persona, l'altro aspetto delle personalità del gruppo. Igor, il maestro della Velvet Room, gestirà queste pratiche per te e ti spiegherà le Persona in grande dettaglio.



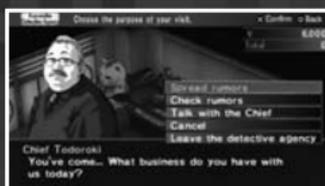
Kuzunoha Detective Agency



Questa è l'agenzia investigativa di Kameya Alley. Parla con Chief Todoroki quando vuoi diffondere delle voci per influire su varie cose a Sumaru.

Passo 1: Gather Rumors (Raccogli le voci)

I "Rumormongers" in ogni quartiere sono delle buone fonti di dicerie da diffondere. Puoi imparare molto parlando con loro. Ricordati che anche se alcune voci possono sembrare simili, ci saranno delle piccole differenze fra di loro.



Passo 2: Visit the Kuzunoha Detective Agency (Visita la Kuzunoha Detective Agency)

Quando hai delle voci da diffondere, vai alla Kuzunoha Detective Agency. Parla con Chief Todoroki e chiedigli di "Spread rumors" (Spargere la voce).



Passo 3: Spreading Rumors (Diffondere le voci)

Decidi quindi quale voce diffondere. Scegli un tipo di diceria dalla finestra in alto e quindi scegli i dettagli della voce dalla finestra in basso. Conferma le tue scelte con il tasto X. Infine, paga la parcella dell'agenzia e la voce sarà diffusa.



Teatro Climax

Puoi accedere al "Theater" (Teatro) dalla mappa della città. Qui puoi partecipare a varie storie parallele. Ricorda che non puoi salvare mentre giochi una missione.

Play a Quest (Gioca una missione)

Esistono diversi tipi di missione; puoi giocare le missioni per ottenere una ricompensa. Il prezzo del biglietto varia con la missione.

Quest complete and Points (Missione completata e punti)

Quando finisci una missione, ti saranno aggiunti dei punti membro. Accumulando questi punti, il tuo livello aumenterà e cambierà l'atteggiamento di Mizuki nei tuoi confronti.

About Abandoning (Abbandonare)

Mentre giochi a una missione, puoi aprire il menu dei comandi e scegliere [Abandon] nella sezione [System] per abbandonare la missione. Quando abbandoni una missione, non riceverai alcun punto.

<< Now Playing (Programma odierno) >>

Queste sono le due missioni che possono essere giocate dall'inizio.



LE PERSONA

Le "Persona" sono delle importanti entità centrali a questo gioco. Il modo in cui usi le Persona fa molta differenza, quindi impara a usare il sistema delle Persona e i suoi principi base.

>> Principi delle Persona

Una Persona diventa disponibile dopo che Igor la evoca e tu la acquisisci nella Velvet Room. Ti serviranno vari tipi di carte per evocare le Persona.



Summon (Evocare) Nel suo ruolo di psychemancer, Igor può usare i tarocchi che ottieni dai demoni per evocare le Persona dalle profondità delle anime del tuo gruppo.

Take on (Acquisisci) Questo è il trasferimento di una Persona evocata all'interno della mente di chi la utilizzerà. In questo modo potrai assumere la Persona.

Invoke (Invoca) Questo significa richiamare la Persona assunta per usarne i poteri.

Persona Card (Carta Persona) Queste sono le Persona che Igor ha evocato ma che non sono state acquisite. Sono conservate come carte Persona.

Tarot Card (Tarocco) Questi catalizzatori sono necessari per evocare le Persona. Puoi ottenerli negoziando con i demoni.

Free Tarot (Tarocco vuoto) Puoi far dipingere l'Arcana che vuoi su queste carte nella Velvet Room.

Material Card (Carta materiale) Queste carte sono necessarie per evocare certi tipi speciali di Persona.

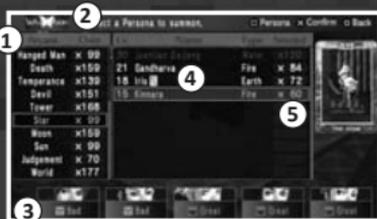
Skill Card (Carta abilità) Queste possono essere usate nel processo d'evocazione per insegnare nuove abilità alla Persona evocata.

Incense Card (Carta incenso) Puoi usare queste carte nel processo d'evocazione per alzare le statistiche della Persona evocata.

>> Evocare le Persona

Inizia il processo parlando con Igor nella Velvet Room e selezionando "Summon Persona". Avrai bisogno di abbastanza Tarot Cards (Tarocchi) dell'Arcana richiesta per evocare una Persona; la quantità precisa dipende dalla Persona.

- 1 Arcana
- 2 Tarocchi disponibili
- 3 Compatibilità col personaggio
- 4 Icona carta materiale
- 5 Tarocchi necessari



Material Cards (Carte materiale)

Le Persona con un'icona gialla vicino al loro nome sono delle Persona speciali che richiedono delle carte materiale. Queste Persona possono essere evocate quando hai la carta materiale corrispondente.

Passo 1: Select a Persona (Scegli una persona)

Dopo aver scelto un'Arcana, apparirà una lista di Persona in quell'Arcana. Scegli la Persona da evocare da questa lista e conferma la tua scelta con il tasto \times . Le Persona che non hanno la carta richiesta appariranno in grigio. Puoi evocare Persona che sono al massimo di 5 livelli superiori alla media del gruppo.



Passo 2: Using Cards (Usa le carte)

Usando le Skill Cards (carte abilità) e le Incense Cards (carte incenso) sulla Persona che stai evocando, questa avrà abilità aggiuntive e potenziamenti alle statistiche. Se non vuoi usare nessuna carta opzionale, seleziona "None" (Nessuna) da queste categorie.



Passo 3: The Summoning Ritual (Il rituale evocativo)

Giunto alla schermata di conferma della Persona, premi il tasto \times per far eseguire il rituale da Igor. Le Persona evocate vengono tenute come carte Persona nella Velvet Room (pag. 23) finché non le acquisisci. Non puoi evocare una Persona se non c'è posto libero nel Velvet Stock.



> Taking on Personas (Acquisire le Persona)

Dopo aver parlato con Igor nella Velvet Room e aver selezionato "Take on Persona" (Acquisisci Persona), sarà visualizzata la seguente schermata.



- 1 Numero di Persona nel Party Stock/Massimo
- 2 Elenco delle Persona nel Party Stock
- 3 Personaggio che ha assunto quella Persona al momento
- 4 Compatibilità con la Persona selezionata al momento
- 5 Numero di Persona nel Velvet Stock/Massimo
- 6 Elenco delle Persona nel Velvet Stock

◆ Party Stock

La sorta di Persona del gruppo che non sono assunte al momento.

◆ Velvet Stock

Le Persona conservate alla Velvet Room.

Passo 1: Scegli una Persona dal Velvet Stock

Muovi il cursore con i tasti direzionali o il pad analogico per scegliere la Persona che vuoi acquisire dal Velvet Stock. Il nome della Persona selezionata sarà visualizzato in verde.



Passo 2: Muovi la Persona nel Party Stock

Quindi sposta il cursore sul Party Stock e scegli una Persona nell'elenco o una posizione libera. Premi il tasto X per muovere la Persona desiderata in quella posizione. In questo modo puoi anche mettere ordine nell'elenco.



Stock Limits

Il limite a quante Persona puoi tenere nel Party Stock aumenterà con il progredire della storia. Se la tua riserva è piena, faresti meglio a riportare delle Persona alla Velvet Room.

>> Restituire una Persona

Parla a Igor nella Velvet Room e seleziona "Return Persona" per restituire una Persona.

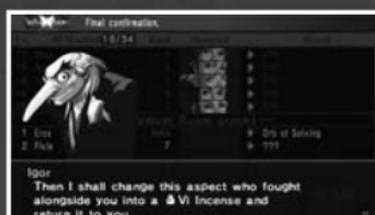
◆ Scegli la Persona da restituire

Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per scegliere la Persona da restituire e conferma con il tasto X. Puoi scegliere fra tutte le Persona nel Party Stock o nel Velvet Stock.



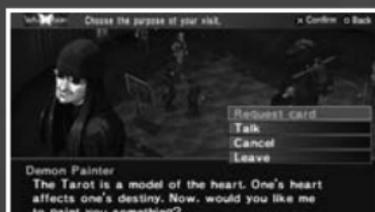
◆ Mystic Change

Le Persona che raggiungono il livello 8 (il massimo) non potranno più salire. Restituendo una Persona che ha raggiunto il livello massimo, subirà un cambiamento mistico e rinascerà sotto forma di oggetto.



>> Tarot Creation (Creare tarocchi)

Se hai dei tarocchi vuoti, parla con il demone pittore nella Velvet Room e scegli "Request card" per far dipingere l'Arcana che vuoi e convertire così il tarocco vuoto in uno usabile. Puoi ottenere i tarocchi vuoti contrattando con i demoni con cui hai stretto un patto.



Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per scegliere un'Arcana e quindi premi sinistra/destra per impostare quante carte vuoi che vengano dipinte. Alcuni tarocchi possono essere ottenuti solo in questo modo.

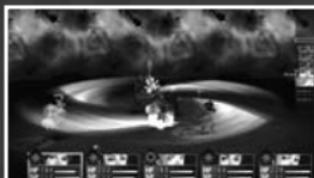


>> Invocare una Persona

Un personaggio può invocare una Persona che ha assunto in ogni momento della battaglia. Ciò nonostante, il personaggio potrebbe non riuscire ad assumere una Persona se ha scarsa compatibilità con essa.



Il costo in SP per invocare una certa Persona è sempre lo stesso, non importa quali abilità usi, ed è influenzato dalla compatibilità dell'utente con la Persona. Il costo in SP non cambierà anche se la Persona sale di livello.



>> Compatibilità della Persona

Ogni personaggio ha una compatibilità diversa con le varie Persona. Se la compatibilità è scarsa, costerà più SP invocare la Persona; una compatibilità pessima potrebbe addirittura prevenire l'assunzione della Persona. Di contro, se la compatibilità è buona, costerà meno SP invocare la Persona. Inoltre, una compatibilità ottima potrebbe consentire alla Persona di mostrare dei poteri speciali.



Compatibilità



>> Crescita delle Persona

Le Persona che sono state assunte saliranno di livello combattendo. Ogni volta che invochi una Persona, il suo grado d'abilità aumenterà. E una volta raggiunto un certo grado, la Persona salirà di livello.



Ogni Persona ha 8 livelli. Quando sale di livello, le sue statistiche aumenteranno e potrebbe imparare nuove abilità. Il grado d'abilità richiesto per ogni livello varia da Persona a Persona.



Restituire le Persona di massimo livello

Se una Persona raggiunge il livello massimo di 8, riceverai una ricompensa quando la restituirai alla Velvet Room.

>> Le Arcana

I tarocchi, i demoni e le Persona hanno tutti associato un'Arcana. L'Arcana di una Persona indica i tarocchi di quale Arcana sono necessari per evocarla. Contrattando con i demoni puoi guadagnare dei tarocchi della stessa Arcana a cui appartiene il demone.



Raccogliere carte efficientemente

Più alto il livello del demone, più tarocchi riceverai negoziando con lui. Sono necessarie più carte per evocare le Persona di alto livello. Contratta con i demoni più forti per raccogliere abbastanza carte per evocare delle Persona migliori.



BATTAGLIA

Mentre viaggi nel campo, incontrerai dei nemici. Usa il menu di battaglia per combatterli e contrattare con loro.

La schermata di battaglia



- 1 Comandi di battaglia (pag. 29)
- 2 Informazioni sul gruppo
- 3 HP attuali
- 4 SP attuali
- 5 Ordine del turno (dall'alto verso il basso)
- 6 Indisposizioni di stato (pag. 37)

>> Comandi speciali in battaglia



Tasto L Mostra lo stato del gruppo e del nemico

Tasto △ Abilita/disabilita l'autobattaglia

Tasto ○ Annulla l'autobattaglia

>> Sequenza di battaglia base

All'inizio di ogni battaglia puoi impostare le azioni di ogni personaggio. Puoi anche premere il tasto  durante la battaglia per interromperla e modificare le azioni.

Sequenza di battaglia

Quando incontri il nemico, potrai scegliere fra i comandi di battaglia generali come "Fight" (Combatti) o "Fusion Spells" (Magie Fusion). Seleziona "Contact" (Contatto) per negoziare con i demoni senza combatterli.



Dopo che tutti i comandi sono stati impartiti, la battaglia avrà inizio. I personaggi agiranno nell'ordine visualizzato a schermo, dall'alto verso il basso.



Premi il tasto  durante la battaglia per interromperla e accedere di nuovo ai comandi di battaglia. Questo è utile se hai subito dei danni e vuoi curarti o se devi perfezionare la strategia di battaglia. Le nuove azioni avranno effetto dal turno successivo del personaggio. Premi il tasto START per passare alla modalità "skip" che salta le animazioni delle evocazioni e quelle della magie Fusion.



Quando tutti i nemici o tutti gli alleati sono sconfitti (oppure se sei riuscito nei negoziati o nella fuga), la battaglia avrà fine. Se hai sconfitto il nemico, guadagnerai punti esperienza e soldi. Potresti anche ottenere degli oggetti.



>> Battle Commands (Comandi di battaglia)

Usa i comandi di battaglia per dare una strategia al gruppo intero. Quando incontri un nemico, inizierai selezionando questi comandi.

- ▶ Fight (Combatti)
- ▶ Fusion Spells (Magie Fusion)
- ▶ Contact (Contatto)
- ▶ Analyze (Analizza)
- ▶ Set Turn Order (Imposta ordine del turno)
- ▶ Auto Settings (Impostazioni automatiche)
- ▶ Escape (Fuggi)

Comando di battaglia: Fight



Questa è l'opzione predefinita nelle battaglie. Dopo aver scelto "Fight", hai a disposizione una seconda serie di opzioni: "Attack" (Attacco), "Skill" (Abilità), "Item" (Oggetto), "Persona", "Set Turn Order" (Imposta ordine del turno), "Status" (Stato) e "Guard" (Difendi).

<< Attack (Attacco) >>

Ogni personaggio attaccherà con la propria arma. Usa i tasti direzionali o il pad analogico per scegliere un bersaglio e conferma con il tasto X.



<< Skill (Abilità) >>

Invoca la Persona assunta per usare uno dei suoi poteri. Dopo aver scelto un'abilità, scegli un bersaglio su cui usare l'abilità. Usare le abilità costa una quantità fissa di SP determinata per ogni Persona.



<< Item (Oggetto) >>

Usa un oggetto dal tuo inventario. Scegli l'oggetto che vuoi usare dalla lista degli oggetti e quindi conferma con il tasto X. Solo gli oggetti che possono essere usati in battaglia saranno visualizzati nella lista degli oggetti.



<< Persona >>

Cambia le Persona. Le Persona che appaiono in grigio nella lista non possono essere assunte.



<< Set Turn Order (Imposta ordine del turno) >>

Cambia l'ordine del turno durante la battaglia. Scegli i due personaggi di cui vuoi scambiare il turno e conferma con il tasto X. Seleziona "Reset order" (Ripristina ordine) per ripristinare l'ordine predefinito.



Nell'ordine del turno predefinito, nemici e alleati si alternano in base alla loro Agilità. È particolarmente utile modificare l'ordine del turno quando vuoi usare le magie Fusion.

<< Status (Stato) >>

Puoi vedere lo stato dettagliato del gruppo (pag. 15). Premi il tasto □ dalla schermata dello stato di un personaggio per vedere lo stato della Persona assunta.



<< Guard (Difendi) >>

Concentrati sulla difesa. I danni subiti dagli attacchi nemici saranno minori mentre si difende.



Comando di battaglia: Fusion Spells



Attacca il nemico con una magia Fusion, un potente attacco che si verifica quando più personaggi usano delle magie in sequenza.

BATTAGLIA

<< Scegli una "Fusion Spell" >>

Seleziona "Fusions Spells" dal menu di battaglia e apparirà il menu di selezione della Fusion Spell. Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per scegliere la magia da usare.



<< Scegli il tipo di attivazione >>

Premi il tasto L o R mentre è evidenziata una magia per scegliere fra una di queste tre opzioni di attivazione. Evidenziando "Change All", puoi cambiare le impostazioni di tutte le Fusion Spells in un colpo solo.



Auto	La Fusion Spell viene lanciata automaticamente quando le condizioni sono soddisfatte.
Standby (Pausa)	Quando le condizioni d'attivazione della Fusion Spell sono soddisfatte, il personaggio entrerà in pausa, dandoti la possibilità di scegliere se attivare o meno la Fusion Spell.
Don't Use (Non usare)	La Fusion Spell non sarà utilizzata anche se le condizioni di attivazione vengono soddisfatte.

Imposta l'ordine del turno per azionarle efficacemente

Se stai tentando di azionare delle Fusion Spell, il miglior modo per riuscirci è di cambiare l'ordine del turno dei personaggi in modo che agiscano nell'ordine giusto per soddisfare le condizioni d'attivazione della Fusion Spell.

<< Scegli il tipo di attivazione >>

Evidenzia una Fusion Spell e premi il tasto X per visualizzare la schermata della combinazione. Premi sinistra/destra sui tasti direzionali o sul pad analogico per cambiare la combinazione di personaggi.



<< Scegli quando agire >>

Imposta l'ordine del turno per l'attivazione della Fusion Spell. I personaggi che partecipano nella Fusion Spell saranno visualizzati in una cornice verde. Muovi la cornice dove vuoi e conferma con il tasto X.



Comando di battaglia: Contact



Facendo contrattare il tuo gruppo con il nemico, puoi ottenere cose come tarocchi, soldi e oggetti, oltre a evitare il combattimento.

Comando di battaglia: Analyze



Vedi i dettagli dei demoni che stai affrontando. Scegli un demone di cui vuoi vedere i dettagli e conferma con il tasto X. Le informazioni sul demone saranno sbloccate man mano che soddisfi certe condizioni.

Informazioni

Condizioni per sbloccarle

Race/Name/Level/Graphic
(Razza/Nome/Livello/Grafica)

Incontra il demone una volta.

Demon's Stats (Statistiche del demone)

Sconfiggi il demone una volta.

Traits (Caratteristiche)

Contatta il demone.

Profile (Profilo)

Forma un patto con il demone.

Item Drops (Caduta oggetto)

Il demone lascia cadere un oggetto.

Comando di battaglia: Set Turn Order

Cambia l'ordine del turno durante le battaglie (pag. 30).

Comando di battaglia: Auto Settings

Premi il tasto Δ durante la battaglia per passare all'autobattaglia. Questa continuerà finché la battaglia avrà fine o finché premi il tasto \circ per annullarla. Le azioni del gruppo durante l'autobattaglia dipendono dalle impostazioni Auto del giocatore:

- **Replay (Ripeti)**
Ognuno ripeterà l'ultima azione eseguita.

- **Attack (Attacco)**
Ognuno attaccherà con la propria arma.



Comando di battaglia: Escape

Fuggi dalla battaglia. Se il tentativo di fuga fallisce, sarai attaccato dal nemico per un turno.

>> Entrare in contatto col nemico

Usando il comando "Contact", puoi negoziare con i demoni nemici. In base a come procedono le contrattazioni, le emozioni dei demoni potrebbero cambiare. Usa le tue abilità di negoziatore per ottenere l'approvazione dei demoni.

Entrare in contatto

<< Scegli un demone da contattare >>

Usa i tasti direzionali per scegliere un gruppo di demoni con cui negoziare e conferma con il tasto X. Una volta contattato il nemico, non potrai combattere o tentare di fuggire fino alla fine del negoziato.



<< Scegli il personaggio che parlerà col demone >>

Usa i tasti direzionali per scegliere quale membro del gruppo entrerà in contatto con i demoni e conferma con il tasto X. Se i tuoi personaggi hanno imparato degli attacchi combinati, puoi scegliere fino a tre persone per negoziare. Effettuata la tua scelta, seleziona "Confirm" (Conferma).



Alcuni trucchi della conversazione coinvolgono diversi personaggi che cooperano nei negoziati. Questa tecnica diventerà disponibile dopo aver soddisfatto delle specifiche condizioni durante la storia.



<< Scegli un comando di contatto >>

Scegli un comando di contatto dalla lista del personaggio selezionato. Ogni personaggio ha quattro comandi di contatto; scegli quello che pensi sia più adatto al nemico. Se più membri del gruppo stanno lavorando insieme, non c'è bisogno di scegliere un comando di contatto.



I comandi di contatto individuali variano da personaggio a personaggio. Ognuno ha diversi effetti sulle personalità dei demoni. Determinare quali comandi sono efficaci contro quali personalità è la chiave per un negoziato di successo.

<< Emotion Gauge (Indicatore dell'emozione) >>

Il risultato di ogni azione nei negoziati aumenterà le quattro emozioni primarie dei demoni: Eager (Desideroso), Happy (Felice), Angry (Arrabbiato) e Scared (Spaventato).



Indicatore dell'emozione

<< Demon Responses (Reazione) >>

A volte, un demone potrebbe porti una domanda in risposta al tuo metodo di contatto. In questo caso, le risposte possibili saranno visualizzate e potrai scegliere quella che ti sembra più appropriata. Anche questa risposta influirà sulle emozioni del demone.



<< Ending Negotiations (Fine dei negoziati) >>

Quando una delle quattro emozioni raggiunge l'apice, la contrattazione avrà fine. In base all'emozione che è più forte alla fine, il demone si comporterà in uno di questi modi.



Risultato del contatto

Eager (Desideroso)	Ottieni un tarocco dell'Arcana di quel demone.
Happy (Felice)	Formi un patto (pag. 35) con il demone e avrai un vantaggio nei negoziati la prossima volta che lo incontri.
Angry (Arrabbiato)	Il negoziato è fallito e sarai attaccato. Non potrai contattarlo durante questa battaglia e il demone potrebbe sciogliere qualsiasi contratto che ha con te.
Scared (Spaventato)	Il demone scapperà e potrebbe sciogliere il patto con te.
Eager + Scared (Desideroso e spaventato)	Il nemico resterà incantato.
Eager + Angry (Desideroso e arrabbiato)	Il nemico sarà furioso. Il tuo patto con lui sarà annullato.

▲ Stringere patti con i nemici

Quando la felicità di un demone è al massimo, puoi formare un patto con lui. Puoi stringere patti con fino a tre demoni. Se vuoi fare altri patti, dovrai annullarne uno esistente. Quando contatti un demone con cui hai un patto, avrai un vantaggio durante i negoziati:



- ◆ Se il demone è Eager (Desideroso) al massimo, ti darà un tarocco vuoto oltre al tarocco del demone.
- ◆ Se il demone ha la Happiness (Felicità) al massimo, ti darà soldi, oggetti o informazioni speciali.



▲ Contatti speciali

◆ Parlare tramite Persona

Se il demone che stai contattando e la Persona che hai assunto hanno un legame basato sulla loro mitologia, la tua Persona può gestire i negoziati al tuo posto.

◆ Contatti dai demoni

A volte i demoni prenderanno l'iniziativa nel contattarti.

▲ Momenti in cui non puoi entrare in contatto:

- ◆ Quando la rabbia di un demone è al massimo.
- ◆ Quando provi a negoziare con dei demoni come i boss che non hanno un Arcana.
- ◆ Quando il nemico ha un'indisposizione di stato o un'altra condizione che non gli consente di negoziare. In questo caso sarà visualizzato il messaggio "It is in no condition to answer" (Non è in condizione di rispondere).
- ◆ Quando il membro del gruppo selezionato non è in grado di negoziare. In questo caso sarà visualizzato il messaggio "They are in no condition to talk" (Non può parlare).

>> Fine della battaglia

Quando tutti i nemici in un incontro sono stati sconfitti; o sei riuscito a entrare in contatto; o tutti i membri del tuo gruppo sono KO, la battaglia avrà fine. Quando finisci la battaglia sconfiggendo tutti i nemici, sarà visualizzata la schermata dei risultati che mostra l'esperienza e gli oggetti guadagnati.



▲ Far salire di livello il tuo gruppo

Quando i personaggi guadagnano abbastanza punti esperienza, saliranno di livello e le loro statistiche aumenteranno. Anche le Persona assunte possono migliorare salendo di livello (pag. 26).



Ogni nuovo livello ti dà 3 punti statistiche, ma tu potrai distribuire solo quelli del protagonista. Per gli altri membri del gruppo, i punti statistiche saranno distribuiti automaticamente.

▲ Distribuire i punti

Premi su/giù sui tasti direzionali o sul pad analogico per scegliere la statistica che vuoi aumentare e premi sinistra/destra per modificarla. Oltre ai punti che puoi distribuire come vuoi, la Persona che hai assunto potrebbe darti dei punti statistiche bonus quando sali di livello.



▲ Fine del gioco

Quando gli HP di tutto il gruppo scendono a 0 (morendo), il gioco avrà fine.



INDISPOSIZIONI DI STATO

INDISPOSIZIONI DI STATO

Puoi ricevere delle indisposizioni di stato durante la battaglia. Eccetto per Possession e Poison, tutte le altre indisposizioni spariranno alla fine della battaglia.



Dying (Morte)

Quando gli HP di un personaggio scendono a 0, non potrà più agire. Sarà resuscitato dopo la battaglia con 1 HP.



Possession (Possesso)

Quando un personaggio posseduto invoca una Persona, le abilità del demone che lo possiede potrebbero attivarsi da sole.



Charm (Incantesimo)

Un personaggio sotto incantesimo attaccherà i propri alleati. L'incantesimo può svanire in qualsiasi turno.



Panic (Panico)

I personaggi in panico agiranno in maniera imprevedibile. Il panico può svanire in qualsiasi turno.



Mute (Silenzio)

I personaggi silenziati non possono usare le abilità o partecipare alle magie Fusion. Questa indisposizione non svanisce prima della fine della battaglia.



Poison (Veleno)

Ogni volta che un personaggio avvelenato agisce, perde 1/8 dei suoi HP massimi.



Sleep (Sonno)

I personaggi addormentati non possono agire finché non vengono risvegliati. Il sonno può svanire in qualsiasi turno.



Fury (Furia)

Un personaggio infuriato non può essere controllato e attaccherà solamente.



Illusion (Illusione)

L'illusione diminuisce di molto la precisione del personaggio.



Shock

A volte può essere un effetto collaterale degli attacchi Elec. I personaggi sotto shock non possono agire per un turno.



Freeze (Congelamento)

A volte può essere un effetto collaterale degli attacchi Ice. I personaggi congelati non possono agire per un turno, a meno che non siano colpiti da un attacco Fire prima del loro prossimo turno.



OGGETTI E ABILITÀ

Ci sono molti oggetti e abilità in Persona 2: Innocent Sin. Eccone alcuni che potrai incontrare nelle fasi iniziali del gioco:

Armi

Usate per gli attacchi normali. Ogni personaggio ha un'arma diversa che solo lui può usare.

Nome	Tipo	ATK	Utilizzatore
Misericorde	Sword (Spada)	4	Protagonista
Colt Pony	Ranged (A distanza)	8	Maya
Standard Case	Ranged (A distanza)	5	Eikichi
Leather Gloves	Strike (Contundente)	4	Lisa
Fei Cha	Thrown (Lancio)	10	Yukino

Armature

Protezione per il corpo. Alcune armature sono per soli uomini (♂) e alcune sono per sole donne (♀).

Nome	Tipo	DEF	Personaggio che può usarla
Cowboy Hat	Head (Testa)	3	Protagonista
Hard Jacket	Body (Corpo)	4	Maya
Cowboy Boots	Legs (Gambe)	3	Eikichi

Accessori

Ogni accessorio ha diverse proprietà. Alcuni hanno anche dei poteri speciali.

Nome	Tipo	Effetto
Summer Earring	Accessory (Accessorio)	VIT +1
Ultraviolet String	Accessory (Accessorio)	TEC +1

Oggetti

La maggior parte degli oggetti è consumabile e scomparirà dopo l'uso. Puoi tenere fino a 99 copie dello stesso oggetto.

Nome	Condizioni d'uso	Bersaglio	Effetto
Medicine	Battaglia/Mov.	1 alleato	Recupera 30 HP
Rattle Drink	Battaglia/Mov.	1 alleato	Recupera 200 HP
Chewing Soul	Battaglia/Mov.	1 alleato	Recupera 100 SP
Revival Bead	Battaglia	1 alleato	Risuscita con pochi HP
Antidote	Battaglia/Mov.	1 alleato	Cura il veleno
Tranquillizer	Battaglia	1 alleato	Cura la furia
Open Sesame	Battaglia	Tutti gli alleati	Fuga garantita dalla battaglia
Clean Salt	Movimento	Tutti gli alleati	Tiene lontano i nemici di basso livello

OGGETTI E ABILITÀ

Magie d'attacco

Nome	Tipo	SP	Raggio	Effetto
Agi	Fire (Fuoco)	5	1 nemico	Piccolo danno da fuoco
Aqua	Water (Acqua)	5	1 nemico	Piccolo danno da acqua
Garu	Wind (Vento)	5	1 nemico	Piccolo danno da vento
Magna	Earth (Terra)	5	1 nemico	Piccolo danno da terra
Bufu	Ice (Ghiaccio)	5	1 nemico	Piccolo danno da ghiaccio + congelamento
Zio	Elec (Elettricità)	6	1 nemico	Piccolo danno da elettricità + shock
Frei	Nuclear (Nucleare)	20	Tutti i nemici	Piccolo danno nucleare a più nemici
Zan	Almighty (Onnipotente)	6	1 nemico	Piccolo danno
Gry	Almighty (Onnipotente)	10	Gruppo di nemici	Piccolo danno a più nemici
Megjido	Almighty (Onnipotente)	50	Tutti i nemici	Danno medio a tutti i nemici
Hama	Holy (Sacro)	50	1 nemico	Uccisione sacra istantanea
Mudo	Dark (Oscuro)	50	1 nemico	Uccisione oscura istantanea

Magie curative

Nome	Tipo	Raggio	Effetto
Dia	Healing (Cura)	1 alleato	Recupera pochi HP per un alleato
Media	Healing (Cura)	Tutti gli alleati	Recupera pochi HP per tutti gli alleati
Posumudi	Healing (Cura)	1 alleato	Cura il veleno
Recarm	Healing (Cura)	1 alleato	Risuscita con pochi HP un alleato

Magie di stato

Nome	Tipo	SP	Raggio	Effetto
Dormina	Nerve (Nervi)	50	1 nemico	Può causare il sonno
Marin Karin	Mind (Mente)	50	1 nemico	Può incantare
Tarukaja	100%	100	1 alleato	Aumenta l'attacco
Rakukaja	100%	100	1 alleato	Aumenta la difesa
Makakaja	100%	100	1 alleato	Aumenta l'attacco magico
Sukukaja	100%	100	1 alleato	Aumenta l'agilità

Attacchi speciali

Nome	Tipo	SP	Raggio	Effetto
Straight Slash	Sword (Spada)	45	1 nemico	Attacco di tipo spada
Sonic Punch	Strike (Contundente)	44	1 nemico	Attacco contundente
Needle Rush	Thrown (Lancio)	38	1 nemico	Attacco di tipo lancio
Triple Down	Ranged (A distanza)	42	Gruppo di nemici	Attacco a distanza
Feral Claw	Havoc (Distruzione)	38	1 nemico	Attacco distruttivo



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

RICONOSCIMENTI

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

RICONOSCIMENTI

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

RICONOSCIMENTI

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:



You Tube