

ATLUS

© ATLUS © SEGA. Tous droits réservés. Licence accordée à et publié par SEGA Europe Ltd. Développé par ATLUS. Persona est une marque déposée d' Atlus USA, Inc.

 XBOX 360

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto et Takuji Nishimura, Tous droits réservés.

La redistribution et l'utilisation en formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

1. Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant.
2. Les redistributions en forme binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant dans toute documentation et/ou matériel fourni à la distribution.
3. Les noms de ces contributeurs ne peuvent être utilisés pour promouvoir de produits dérivés de ce logiciel sans accord préalable spécifique écrit.

LE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES AUTEURS ET LEURS CONTRIBUTEURS « EN L'ÉTAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, QUE CE SOIT EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER. EN AUCUN CAS, L'AUTEUR OU LES CONTRIBUTEURS NE SONT RESPONSABLES DES QUELQUES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU CONSÉQUENTS (Y COMPRIS MAIS SANS SE LIMITER À LA PROCURATION DE BIENS OU DE SERVICES ; LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE PROFITS ; OU L'INTERRUPTION DES ACTIVITÉS) NÉANMOINS CAUSÉS ET D'AUCUNE THÉORIE DE RESPONSABILITÉ, QUE CE SOIT PAR CONTRAT, RESPONSABILITÉ STRICTE OU TORT (Y COMPRIS NÉGLIGENCE OU AUTRE) QUI SUBVIENDRAIENT SUITE À L'UTILISATION DE CE PRODUIT, MÊME SI LA POSSIBILITÉ DE CE DOMMAGE AVAIT ÉTÉ ANNONCÉE.

PERSONA
PERSONA 4
ARENA
ULTIMAX

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité. **Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

SOMMAIRE

Prologue >> 03

Yu Narukami 04

Yosuke Hanamura 05 Chie Satonaka 05

Yukiko Amagi 06 Kanji Tatsumi 06

Naoto Shirogane 07 Teddie 07

Mitsuru Kirijo 08 Aigis 08

Akihiko Sanada 09 Elizabeth 09

Labrys 10 Shadow Labrys 10

Yukari Takeba 11 Junpei Iori 11

Rise Kujikawa 12 Ken Amada &
Koromaru 12

SHO Minazuki 13 Sho MINAZUKI 13

Premiers pas >> 14

Commandes de base >> 16

Système de jeu >> 18

Actions de base >> 23

Modes de jeu >> 30

STORY (SCÉNARIO) 30

BATTLE (COMBAT) 31

Arcade Mode (Mode Arcade) 31

Score attack Mode (Mode Score) 31

Versus Mode 31

Golden Arena Mode 31

NETWORK (RÉSEAU) 33

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) 37

Lesson Mode (Mode Leçons) 37

Training Mode (Entraînement) 37

Challenge Mode (Mode Défi) 37

OPTIONS 37

Replay Theater (Cinéma) 37

Options 38

Gallery MODE (Galerie) 39

Crédits >> 40

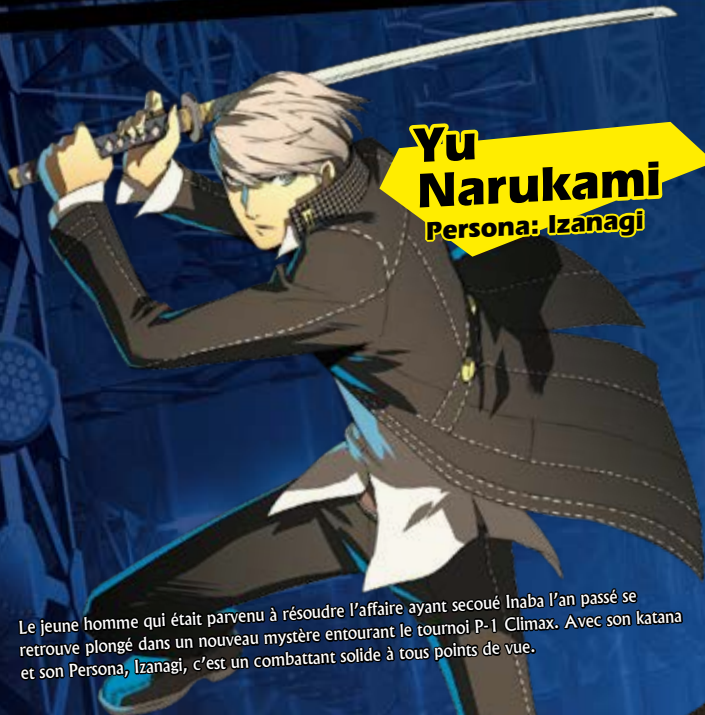
Garantie >> 44

Support
Produit >> 45



PROLOGUE

Tandis que l'équipe tente de percer le mystère entourant ce récent incident et d'en démasquer le responsable, le Midnight Channel fait son retour à Yasoinaba ! La scène affecte désormais le monde réel et le P-1 Climax, tournoi aussi dément que violent, est sur le point de commencer !



Yu Narukami

Persona: Izanagi

Le jeune homme qui était parvenu à résoudre l'affaire ayant secoué Inaba l'an passé se retrouve plongé dans un nouveau mystère entourant le tournoi P-1 Climax. Avec son katana et son Persona, Izanagi, c'est un combattant solide à tous points de vue.

| | | |
|----------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| Furious Action | Big Gamble | A + B |
| Skill | Heroic Bravery | ↻ + X ou A |
| | Zio | ↻ + Y ou B |
| | Raging Lion | ↻ + X ou A |
| | Swift Strike | ↻ + Y ou B |
| SP Skill | Lightning Flash Ziodyne | ↻↻ + X ou A ↻↻ + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Cross Slash | ↻↻ + Y ou B |
| | 1. Thunder God Dance | ↻↻ + X ou A |
| | 2. Thunder God Dance (2) | (après 1.) X X A, Y A, Y B, X + A |
| | 3. Thunder God Dance (3) | (après 2.) ↻↻ + Y + B |
| Thunder God Dance (Finish) | (après 3.) chargez ↻ puis ↻ + Y + B | |
| Instant Kill | Myriad Truths | ↻↻↻ + Y + B |

Yosuke Hanamura

Persona: Jiraiya

Élève de troisième année à Yasogami High, il fut le cerveau de l'équipe d'investigation ayant résolu l'affaire de l'an passé. D'un caractère farceur et joyeux, ses mouvements sont aussi vifs qu'imprévisibles. Son Persona est Jiraiya, maître du vent.

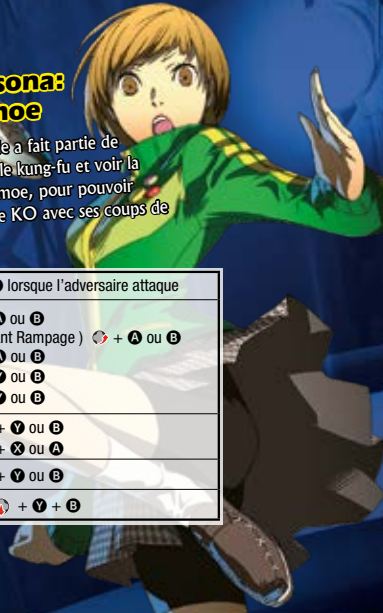
| | | |
|-------------------|------------------------------------|--|
| Furious Action | Dodge | A + B lorsque l'adversaire attaque |
| Skill | Dash Spring | ↻ + A ou B |
| | Tentarafoo | ↻ + Y ou B |
| | Flying Kunai | (en l'air) ↻ + X ou A |
| | Mirage Slash | (en l'air) ↻ + Y ou B |
| | Moonsault | (en l'air) ↻ ou ↻ + X ou A |
| | Crescent Slash Flying Flash Cut | (pendant Moonsault) X ou A (en l'air) ↻ ou ↻ + Y ou B |
| SP Skill | Garudyne | ↻↻ + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Sukukaja | ↻↻ + Y ou B |
| | Shippu - Nagareboshi | (en état de Sukukaja) ↻↻ + Y ou B |
| Instant Kill | Brave Blade | ↻↻↻ + Y + B |

Chie Satonaka

Persona: Tomoe

Élève de troisième année à Yasogami High, elle a fait partie de l'équipe d'investigation. Elle adore les steaks, le kung-fu et voir la justice triompher. Elle utilise son Persona, Tomoe, pour pouvoir arriver à proximité de l'adversaire et le mettre KO avec ses coups de pied redoutables !

| | | |
|-------------------|----------------------------|------------------------------------|
| Furious Action | High Counter | A + B lorsque l'adversaire attaque |
| Skill | Rampage | ↻ + A ou B |
| | Skull Cracker | (pendant Rampage) ↻ + A ou B |
| | Herculean Strike | ↻ + A ou B |
| | Dragon Kick | ↻ + Y ou B |
| | Black Spot | ↻ + Y ou B |
| SP Skill | God's Hand Power Charge | ↻↻ + Y ou B ↻↻ + X ou A |
| Awakened SP Skill | Agneyastra | ↻↻ + Y ou B |
| Instant Kill | Galactic Punt | ↻↻↻ + Y + B |



Yukiko Amagi

Persona:
Konohana Sakuya

Héritière de l'Amagi Inn et élève en troisième année à Yasogami High. Bien qu'intelligente et fort polie, elle peut être parfois lunatique... Elle et Chie sont des amies de longue date. Ses éventails et son Persona, Konohana Sakuya, lui permettent d'attaquer à distance.

| Furious Action | Dia | A + B |
|-------------------|---|---|
| Skill | Agi Maragi Flame Dance Fire Boost Fire Break Fire Amp Phoenix Flame Swirl | ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + X ou A ⚡ + Y ⚡ + B ⚡ + Y + B (lorsque le niveau de Fire Boost est supérieur ou égal à 6) ⚡ + X ou A |
| SP Skill | Agidyne | ⚡ + Y ou B (peut être différé) |
| Awakened SP Skill | Maragidyne | ⚡ + Y ou B |
| Instant Kill | Full Bloom | ⚡ + Y + B |

Naoto Shirogane

Persona:
Sukuna-Hikona

Représentante de la 5ème génération de la famille de détectives Shirogane. En dépit de son jeune âge, elle a toute la confiance de la police et a participé à l'enquête sur les meurtres de l'an passé. Son revolver, ses pièges et les mouvements d'Instant Kill de Sukuna-Hikona en font une combattante des plus dangereuses.

| Furious Action | | A + B lorsque l'adversaire attaque (après 1. réussi) X ou A ou Y ou B (après 1. réussi) ⚡ X ou A ou Y ou B (après 1. réussi) ⚡ X ou A ou Y ou B |
|-------------------|---|---|
| Furious Action | 1. Shield of Justice Counter Shot Counter Shot EX Safety | |
| Skill | Double Fangs Aim (viser) Snipe (devant) Snipe (ricochet) Snipe (anti-air) Cancel Aim (arrêter de viser) Blight Hair-Trigger Megido | ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A (en visant) B (en visant) A (en visant) Y (en visant) B ou ⚡ + X ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ou B |
| SP Skill | Anti-S SP Pistol α Anti-S SP Pistol β Hamaon Mudoon | ⚡ + X ⚡ + A ⚡ + Y ⚡ + B |
| Awakened SP Skill | Raid Critical Shot | ⚡ + X ou A, puis X ou A ⚡ + X ou A, puis Y ou B |
| Instant Kill | Judge of Hell | ⚡ + Y + B |

Kanji Tatsumi

Persona:
Take-Mikazuchi

Un jeune homme ayant trainé une réputation de voyou agressif. En dépit de ses apparences, il a un bon fond et se révèle même un excellent couturier. Il préfère combattre au contact de l'adversaire, en utilisant de puissantes projections ; son Persona est l'impressionnant Take-Mikazuchi.

| Furious Action | What a Pain! | A + B |
|-------------------|--|---|
| Skill | Cruel Attack Added Cruel Attack 1. This'll Hurt! 1. Gotcha! 1. Bet Ya Can't Take This! Primal Force | ⚡ + X ou A (après 1.) ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ou B (en l'air) ⚡ + X or A chargez ⚡ puis ⚡ + Y ou B |
| SP Skill | Ass Whoopin', Tatsumi-Style | ⚡ + X ou A |
| Awakened SP Skill | Burn To A Crisp!! | (près de l'adversaire) ⚡ + Y ou B |
| Instant Kill | The Man Series: Brofist | ⚡ + Y + B |

Teddie

Persona:
Kintoki-Douji

Un personnage de télévision passé de l'autre côté de l'écran. C'est le clown coureur de jupons du groupe. Personnalité sans aucune profondeur dans le passé, peut-être a-t-il changé ? Avec ses griffes et son Persona, Kintoki-Douji, il est capable d'actions aussi démentes que redoutables.

| Furious Action | Teddie Decoy | A + B when opponent attacks |
|-------------------|---|---|
| Skill | Bearscrew Puppetteddie Tedddivision Teddie Warp 2D Teddie | ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B (après Tedddivision) ⚡ + Y ou B ⚡ + X ou A |
| SP Skill | Tomahawk Mystery Teddie SP | ⚡ + Y ou B ⚡ + X ou A |
| Awakened SP Skill | Nihil Hand Circus Bear | ⚡ + X ou A, puis X ou A ou Y ou B ⚡ + Y ou B |
| Instant Kill | Kamui Kablooy | ⚡ + Y + B |

Mitsuru Kirijo

Persona: Artemisia

Héritière de la multinationale Kirijo Group et membre du SEES, qui mit fin à l'incident de Tatsumi Port Island. Aussi belle que populaire, elle se montre néanmoins froide et distante. Artemisia, son Persona, est capable de geler ses adversaires jusqu'aux os.

| | | |
|-------------------|---------------|-------------------------|
| Furious Action | Getsu-ei | A + B |
| Skill | Coup Droit | chargez puis + X ou A |
| | Tentarafo | chargez puis + Y ou B |
| | Bufula | chargez puis + Y ou B |
| SP Skill | Myriad Arrows | + X ou A |
| | Bufudyne | + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Mabufudyne | + Y ou B |
| Instant Kill | Nifheim | + Y + B |

Aigis

Persona: Athena

Un androïde de combat conçu par la société Kirijo pour détruire les Shadows (Ombres). Même si Aigis reste avant tout une machine, son cœur lui permet d'invoquer son Persona, Athena. Grâce à son armement lourd et son mode Orgia, elle garde toujours l'avantage sur l'adversaire.

| | | |
|---------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| Furious Action | Escape Change | A + B |
| Skill (Normal) | Mode Change | + X ou A |
| | 7th Gen Gatling Blast | + X ou A |
| | 7th Gen Radical Cannon | + X ou A |
| | 7th Gen Vulcan Cannon | (en l'air) + X ou A |
| | Skill (Orgia) | |
| Skill (Normal) | Orgia Boost | |
| | Back Boost | |
| | Air Boost | (en l'air) X + A |
| | Hover Boost | (en l'air) + X + Y |
| | Megido Fire EX | + Y ou B |
| | Pandora Missile Launcher | + Y ou B |
| | SP Skill | Goddess Shield |
| Multi-Mounted Machine Gun Orion | | (en l'air) + X ou A |
| Awakened SP Skill | Heavenly Spear | + Y ou B |
| | Extreme Orgia Mode | + X + A dans certaines conditions |
| Instant Kill | Heritage Liberator Palladion | (en l'air) + Y + B |

Akihiko Sanada

Persona: Caesar

Ancien membre du SEES et proche de Mitsuru. Bien qu'il soit encore étudiant, sa soif de pouvoir l'a conduit à parcourir le monde pour s'entraîner. Il est capable de submerger ses adversaires sous une avalanche de coups de poing rapides avant de les achever avec son Persona, Caesar.

| | | |
|-------------------|---------------------------------|---------------------------------------|
| Furious Action | Double Uppercut | A + B |
| Skill | 1. Kill Rush | + X ou A |
| | 1. Dodge Strike | + X ou A lorsque l'adversaire attaque |
| | 1. Assault Dive | (en l'air) + X ou A |
| | Corkscrew | (après 1.) + X ou A |
| | Boomerang Hook | (après 1.) + X ou A |
| | Sonic Punch | (après 1.) + X ou A |
| | Duck | + Y ou B (après 1.) + Y or B |
| Weave | + Y ou B (après 1.) + Y or B | |
| SP Skill | Cyclone Uppercut | + X ou A |
| | Thunder Fists | + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Mazidyne | + Y ou B |
| Instant Kill | Earth Breaker | + Y + B |

Elizabeth

Persona: Thanatos

Ancienne résidente de la Velvet Room et "maîtresse du pouvoir". Son air fragile dissimule une capacité de destruction inégalée. Elle peut semer la confusion parmi ses adversaires à l'aide de cartes de Persona, avant de les décrire avec Megidolaon.

| | | |
|-------------------|--------------|--|
| Furious Action | Shuffle Time | (près de l'adversaire) A + B |
| Skill | Mazidyne | + X ou A |
| | Mabufudyne | + X ou A |
| | Magarudyne | + Y ou B |
| | Maragidyne | + Y ou B |
| | Debilitate | chargez puis + X ou A lorsque l'adversaire attaque |
| SP Skill | Mind Charge | + X ou A |
| | Mahamaon | + Y |
| | Mamudoon | + B |
| Awakened SP Skill | Diarahan | + X ou A |
| Instant Kill | Ghastly Wall | (près de l'adversaire) + Y or B |
| | Megidolaon | + Y + B lorsque l'adversaire attaque |

Labrys Persona: Ariadne

Présidente auto-proclamée des élèves de Yasogami High, elle est en réalité un prototype de robot anti-Shadow développé par la société Kirijo. En acceptant son Shadow, elle a acquis Ariadne, son Persona. Sa hache gagne en puissance à chaque utilisation !

| Furious Action | 5th Gen Axe Slash | A + B |
|-------------------|---|--|
| Skill | 1. Chain Knuckle 2. Winch Dash Brake Extra Attack Guillotine Axe Guillotine Aerial Weaver's Art: Orb Weaver's Art: Sword | ⚡ + X ou A (après 1.) ⚡ (après 2.) ⚡ (pendant 2.) X ou A ⚡ + X ou A (en l'air) ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + X ou A ou Y ou B |
| SP Skill | Weaver's Art: Beast | ⚡ + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Weaver's Art: Breaking Wheel Brutal Impact | ⚡ + Y ou B ⚡ + X ou A |
| Instant Kill | Weaver's Art: Inquisition | ⚡ + Y + B |

Shadow Labrys Persona: Asterius

Shadow née du côté obscur de Labrys et supposément acceptée par son hôte... À l'aide de son immense Persona, Asterius, elle peut écraser n'importe qui se trouvant sur son chemin sous de violentes attaques de grande portée !

| Furious Action | 5th Gen Axe Slash | A + B |
|-------------------|---|---|
| Skill | Guillotine Axe Guillotine Aerial Chain Knuckle Flame of Hades Buffalo Hammer Massive Slaughter Public Execution | ⚡ + X ou A (en l'air) ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ou B chargez ⚡ puis ⚡ + Y ou B chargez ⚡ puis ⚡ + Y ou B |
| SP Skill | Challenge Authority | ⚡ + Y or B |
| Awakened SP Skill | Brutal Impact Titanomachia | ⚡ + X or A ⚡ + X or A puis commandes supplémentaires |
| Instant Kill | Labyrinth Gate Labyrinth Gate Thow | ⚡ + X + A puis près de l'adversaire ⚡ + X + A |

Yukari Takeba Persona: Isis

Ancien membre du SEES. Elle est désormais étudiante et travaille en parallèle comme mannequin. Profitant de ses remarquables capacités physiques, elle joue actuellement dans une série télévisée de super-héros. Elle peut faire de véritables ravages avec ses flèches et son Persona, Isis.

| Furious Action | Feather ☆ Slasher | A + B |
|-------------------|---|--|
| Skill | Feather ☆ Arrow Feather ☆ Bomb Feather ☆ Flip Feather ☆ Shot Magaru | ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B During Feather Flip X or A or Y or B ⚡ + Y or B |
| SP Skill | Hyper Feather Shot | ⚡ + X or A |
| Awakened SP Skill | Magarula | ⚡ + Y or B |
| Instant Kill | Final Feather Arrow | ⚡ + Y + B |

Junpei Iori Persona: Trismegistus

Ancien membre du SEES. Actuellement membre de réserve des Shadow Operatives et coach d'une équipe de base-ball junior pendant son temps libre. Armé de sa batte préférée et de son Persona, Trismegistus, il est prêt à faire tomber tous les records !

| Furious Action | Super Flamingo Swing | A + B puis X ou A ou Y ou B |
|-------------------|--|--|
| Skill | Super Spin Swing Super Bunt Full Speed Slide Deathbound | ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ou B |
| SP Skill | Inferno Homer Comeback Grand Slam Victory Cry | ⚡ + X ou A puis X ou Y ou B ou A ⚡ + Y ou B puis X ou Y ou B ou A Activé automatiquement après 10 runs |
| Awakened SP Skill | Super Vorpal Bat | ⚡ + Y ou B |
| Instant Kill | Explosive Level-Up Grand Slam | ⚡ + Y + B |

Rise Kujikawa

Persona: Himiko

L'idole des lycéens, Risetete, qui prépare son grand retour dans l'industrie du divertissement. Agissant autrefois comme soutien de l'équipe d'investigation, l'évolution de son Persona, Himiko, lui permet désormais de monter en première ligne. Il y a fort à parier qu'elle saura occuper le devant de la scène !

| Furious Action | Reflective Bit | A + B |
|-------------------|---|--|
| Skill | ROCK ☆ YOU! No Touching! Platinum Disc Tetrakarn Makarakarn Arrow Rain | ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ⚡ + B ⚡ + X ou A |
| SP Skill | Hysterical Slap Risetete Field | ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Risetete: Live on Stage | ⚡ + Y ou B |
| Instant Kill | True ♥ Story | ⚡ + Y + B |

Ken Amada et Koromaru

Personas: Kala-Nemi et Cerberus

Ancien membre du SEES. Élève de 2ème année à Gekkoukan, il est devenu un charmant jeune homme plein de ressources, mais inquiet de sa taille. Il se joint au combat à Inaba en amenant avec lui son fidèle partenaire Koromaru.

| Furious Action | Vile Assault | A + B |
|-------------------|--|--|
| Skill | 1. Charge Thrust Gigantic Impact Mediarama Zan - Hakuro Battouga Zetsu - Hakuro Battouga | ⚡ + X or A après 1., X ou A ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ou B |
| SP Skill | Thunder Reign Fire Breath | ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Super Gattai! Ultimate Cross | ⚡ + X ou A |
| Instant Kill | Baptism of Light and Darkness | ⚡ + Y + B |

SHO Minazuki

Persona: aucun

Un mystérieux jeune homme qui se dresse sur le chemin de Yu et prétend être à l'origine de l'incident. Avec toutes ses mauvaises plaisanteries, pourrait-il avoir un rapport avec "cette personne" ? Il ne peut utiliser de Persona, mais ses capacités surhumaines suffisent largement à compenser cette faiblesse.

| Furious Action | Izayoi Ura Izayoi | A + B (en l'air) A + B |
|-------------------|---|--|
| Skill | Survival Knife 1. Hougetsuzan: Flash Fang 2. Hougetsuzan: Soaring Fang 3. Hougetsuzan: Destructive Fang High-Speed Movement | chargez ⚡ puis ⚡ + X ou A ou Y ou B ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A (pendant 1. X ou A) (in air) ⚡ + X ou A (pendant 2. X ou A) ⚡ + Y ou B (pendant 1. ou 2. Y ou B) |
| SP Skill | Blazing Moon Barrage | ⚡ + X ou A |
| Awakened SP Skill | Moon Smasher | ⚡ + X ou A |
| Instant Kill | — | — |

Sho MINAZUKI

Persona: Tsukiyomi

Un mystérieux jeune homme duquel émane une aura maléfique. D'un calme surnaturel, ses origines et ses objectifs restent inconnus. Il domine le champ de bataille grâce à ses mouvements inattendus et ses séries de puissantes attaques.

| Furious Action | Izayoi Ura Izayoi | A + B (en l'air) A + B |
|-------------------|--|--|
| Skill | Survival Knife 1. Hougetsuzan: Flash Fang 2. Hougetsuzan: Soaring Fang 3. Hougetsuzan: Destructive Fang Tsukiyomi Spirit Drain/Life Drain | ⚡ + X ou A ⚡ + X ou A (pendant 1.) ⚡ + X ou A (pendant 2.) ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B ⚡ + Y ou B |
| SP Skill | Wings of Purgatory | ⚡ + Y ou B |
| Awakened SP Skill | Moon Smasher Dream Fog | ⚡ + X ou A ⚡ + Y ou B lorsque l'adversaire attaque |
| Instant Kill | God and Demon Annihilation | ⚡ + Y + B |

PREMIERS PAS

Appuyez sur **START** à l'écran titre pour accéder au menu principal.

Création de données

Lorsque vous lancerez le jeu pour la première fois, des données de sauvegarde et de replays (vidéos) seront créées. La création des données de replays peut prendre un certain temps.

Menu principal

Tous les modes de jeu disponibles seront présentés sur cet écran. Pour de plus amples informations sur chacun de ces modes, rendez-vous en p. 30.



SAUVEGARDE AUTO

Ce jeu offre une option de sauvegarde automatique. Votre progression et vos paramètres seront sauvegardés automatiquement après chaque combat, lorsque vous ajusterez les options, etc. Vous pouvez également sauvegarder de façon manuelle à partir du menu Options (p. 38).

Préparatifs

Dans les différents modes versus, vous devrez commencer par choisir le côté contrôlé par la manette et le type du personnage.

Sélection de la manette

Dans certains modes, vous verrez s'afficher l'écran de sélection de la manette. Utilisez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche pour assigner votre manette au côté désiré.



Sélection du personnage

Sur cet écran, vous pourrez choisir le personnage que vous souhaitez utiliser en combat et profiter de diverses options de personnalisation.



| | |
|--|---|
| COLOR PRESET (COMBINAISON DE COULEURS) | Sélectionnez une combinaison de couleurs prédéfinie pour votre personnage et son Persona. |
| CHARACTER (PERSONNAGE) | Sélectionnez une palette de couleurs pour votre personnage uniquement. |
| PERSONA | Sélectionnez une palette de couleurs pour votre Persona uniquement. |
| NAVIGATION | Choisissez qui sera votre navigateur. |
| BOSS MODE | Appuyez sur la touche Y pour passer en mode Boss. |

Type du personnage

Lorsque vous sélectionnez un personnage donné, vous avez le choix entre deux types : Normal et Shadow (Ombre). Le type Shadow présente certaines caractéristiques qui le distinguent du type Normal. (Notez que certains personnages n'ont pas de type Shadow.)



Caractéristiques du type Shadow

- Dégâts plus faibles
- Incapacité à utiliser des Bursts (Déflagrations)
- Pas d'état Awakened (Éveil)
- Davantage de points de vie
- Jauge SP se remplissant plus rapidement
- Jauge SP conservée d'un round à l'autre
- Awakened SP Skills pouvant être utilisés à tout moment
- Capacité à utiliser le mode Shadow Frenzy (voir p. 20 et 29)

Sélection de la scène / musique

Vous pouvez choisir le décor et la musique de fond à utiliser pour le match. AUTO sélectionne la scène/musique associées au personnage actuel, et RANDOM (aléatoire) les choisit au hasard à partir de la liste complète.

COMMANDES DE BASE

Vous allez découvrir ici les commandes de base. Pour les mouvements spécifiques des divers personnages, rendez-vous en p. 04. Pour les actions de base, consultez la p. 23.



- Certaines fonctions peuvent être reconfigurées depuis le menu Options (p. 38).
- Pour de plus amples informations sur la fonction vibration, référez-vous à la p. 38.
- Toutes les commandes présentées dans ce manuel supposent que le personnage est tourné vers la droite. S'il regarde dans la direction opposée, les commandes seront inversées.

Menu Controls (Commandes de menus)

| | |
|--------------------|--|
| Stick gauche / BMD | Déplacer le curseur |
| Touche A | Confirmer la sélection |
| Touche B | Annuler la sélection / Retourner à l'écran précédent |
| START | Ouvrir le menu de pause |

Commandes de combats

| | |
|------------------|---|
| Stick gauche/BMD | Déplacer le personnage |
| Touche A | Attaque forte |
| Touche B | Attaque forte du Persona |
| Touche X | Attaque faible |
| Touche Y | Attaque faible du Persona |
| LB | Furious Action (Touche A + Touche B) |
| RB | Esquive (Touche X + Touche Y) |
| LT | Enregistrer (en mode Training) |
| RT | Lecture (en mode Training/Challenge) |
| Presser LS | Burst (Touche X + Touche Y + Touche B) |
| Presser RS | One More Cancel (Touche X + Touche A + Touche Y) |
| START | Ouvrir le menu de pause |

Commandes en mode STORY

| | |
|------------------|---|
| Stick gauche/BMD | Déplacer le curseur / journal |
| Touche A | Page suivante / Confirmer |
| Touche B | Page suivante / Annuler |
| Touche X | Masquer la fenêtre |
| Touche Y | Activer / Désactiver la lecture automatique |
| LB | Ouvrir / Fermer le journal |
| RB | Passer le texte (automatiquement) |
| RT | Passer le texte (en maintenant appuyé) |
| BACK | Masquer le guide de commandes |
| START | Ouvrir le menu de pause |

SYSTÈME DE JEU

Pour combattre efficacement, il est impératif de comprendre toutes les indications données à l'écran !



| | | |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Pastille | Chaque pastille représente un round gagné. |
| 2 | Jauge de vie | Indique le nombre de points de vie (ou Health Points - HP) restant au personnage. Le premier qui tombe à zéro perd le round. |
| 3 | Score | Votre score actuel. |
| 4 | Temps restant | Affiche le temps qui reste pour le round en cours. À la fin du temps imparti, le personnage avec le plus de HP gagne. |
| 5 | Jauge de SP | Les mouvements les plus puissants comme les SP Skills et Skill Boosts consomment des SP. Vous gagnez des SP lorsque vous frappez l'adversaire ou êtes touché par ses attaques. |
| 6 | Jauge de BURST | Indique si vous pouvez ou non utiliser un Burst (Déflagration). La jauge se remplit au fil du temps et affiche "BURST" lorsqu'elle est pleine. |
| 7 | Jauge de Persona | Les HP de votre Persona. La jauge descend d'une unité chaque fois que votre Persona est touché. Si elle tombe à zéro, le Persona devient temporairement indisponible. |
| 8 | Compteur de coups | Indique le nombre de coups et le total des dégâts du combo actuel. Le compteur peut être de deux couleurs. Rouge : combo valide Jaune : combo que l'adversaire aurait pu esquiver |
| 9 | Indication spécifique | Certains personnages possèdent leurs propres jauges ou icônes. |
| 10 | Icônes ! | Indique la défense à adopter contre certains mouvements. [(B)] rouge et blanc : Vous pouvez réaliser un Throw Escape (Esquive de projection). [(!!)] rouge et jaune : Ce mouvement ne peut être bloqué. [!] vert : Vous avez été touché par une attaque basse alors que vous bloquiez haut. [!] bleu : Vous avez été touché par une attaque haute alors que vous bloquiez bas. |
| 11 | Indicateur de statut | Signale les contres ou les affaiblissements. |

Les jauges

Jauge de vie



Indique le nombre de points de vie (HP) du personnage. Bloquer les Skills de l'adversaire et utiliser des Furious Actions permet de changer une partie de la jauge en bleu, qui se régénère au fil du temps. Lorsque vous encaissez des dégâts, la jauge devient verte, et les dégâts sont indiqués en rouge.

Jauge de SP



Vous pouvez dépenser des SP pour exécuter certains mouvements. La quantité de SP dépensés varie en fonction du mouvement en question. Chaque segment représente 25 SP, pour un maximum total de 100 SP. Ce maximum monte à 150 SP lorsque le personnage se trouve en état Awakened.

Jauge de BURST



Recharge



Pleine



Inutilisable

Cette jauge doit être pleine pour que vous puissiez utiliser un Burst. Un signal "BURST" clignotant vous prévient lorsque la jauge est pleine. Lorsque la jauge se recharge, seul un "B" apparaîtra, mais "BURST" s'affichera de nouveau dès qu'elle sera pleine. Elle est barrée d'un "X" lorsqu'elle s'avère inutilisable (au cours de certaines séquences d'attaque).

Jauge de Persona



Chaque fois que votre Persona est touché, vous perdez une carte sur cette jauge. Lorsque la réserve de cartes est épuisée, le Persona est dissipé et devient temporairement inutilisable. La jauge commencera alors à se régénérer ; une fois pleine, vous pourrez de nouveau utiliser votre Persona.



QU'EST-CE QUE L'ÉTAT AWAKENED ?

Lorsque votre réserve de vie tombe en dessous d'un certain niveau, vous entrez automatiquement en état Awakened (Éveil). Ceci ne s'applique qu'aux personnages de type Normal. Dans cet état, 50 SP s'ajoutent à votre jauge, votre maximum de SP passe à 150, votre défense s'améliore et vous devenez capable d'utiliser les Awakened SP Skills.

SYSTÈME DE COMBAT

C'est en vous servant au mieux des différents systèmes que vous gagnerez l'avantage au combat.

Premier coup

En portant le premier coup d'un round, vous gagnerez un bonus de SP.



Système S Hold (Skill Hold)

Si vous maintenez appuyée la touche **Y**, la jauge S Hold s'affichera, dans l'ordre suivant : "SKILL" > "SP" > "AwakenedSP" > "Instant Kill". Lorsque vous relâchez la touche, votre personnage exécutera le mouvement indiqué par la jauge.

*Pour les SP Skills et supérieurs, vous ne pouvez les utiliser que si les conditions nécessaires sont réunies.



Shadow Frenzy (Frénésie de l'Ombre)

En sélectionnant un personnage de type Shadow, vous gagnez la possibilité d'utiliser le mode "Shadow Frenzy" (Frénésie de l'Ombre) au combat. Lorsque votre jauge de SP est au maximum, appuyez simultanément sur les touches **X** + **Y** + **B** pour l'activer. Dans ce mode, vous pouvez utiliser vos SP Skills et Skill Boosts autant que vous le voulez pour une période de temps limitée.



Counter / Fatal Counter (Contre-attaque / Contre-attaque fatale)

Un Counter Hit (Contre-attaque) a lieu lorsque vous parvenez à toucher l'ennemi pendant l'une de ses attaques, accroissant ainsi les dégâts qu'il reçoit et son temps de récupération. Si vous placez un Counter Hit avec un mouvement spécifique pour chacun des personnages, le contre devient un Fatal Counter. Tous les coups portés à la suite d'un Fatal Counter verront le temps de récupération associé accru.

AFFAIBLISSEMENTS

Certains mouvements peuvent provoquer des affaiblissements, rendant votre personnage plus vulnérable. La plupart des affaiblissements finissent par disparaître d'eux-mêmes ; certains peuvent être dissipés plus rapidement en attaquant votre adversaire.



Shock (électrocution)

Vous devenez incapable de bouger.



Panic (panique)

Les commandes sont inversées.



Poison

Votre réserve de vie diminue petit à petit.



Rage

Votre force est accrue au détriment de votre capacité à bloquer les coups. Impossible de récupérer en attaquant l'adversaire.



Charm (charme)

Votre adversaire absorbe une partie de vos SP.



Mute (silence)

Vous ne pouvez plus invoquer votre Persona.



Fear (peur)

Chaque coup est considéré comme un Fatal Counter.



Freeze (gel)

Vous devenez incapable de faire quoi que ce soit. Vous pouvez accélérer la période de récupération en appuyant de façon répétée sur **←→** du BMD (les touches directionnelles).



PÉNALITÉS

Si vous jouez de façon trop défensive pendant un laps de temps prolongé, vous vous verrez infligé une pénalité ("Negative Penalty" s'affichera à l'écran) qui aggravera les dégâts reçus par votre personnage.



RÈGLES DE BASE

Combats

Un personnage dont la réserve de vie tombe à zéro est vaincu ; son adversaire remporte le round. Le premier à remporter deux rounds gagne le match. Vous pouvez modifier le nombre de rounds dans le menu Options (p. 38).

Limite de temps

Un round dure 99 secondes, le décompte se faisant dès le coup d'envoi du round. Si le temps imparti s'écoule sans qu'aucun des deux combattants ne finisse au tapis, celui qui conserve le plus de HP est déclaré vainqueur.

Égalités

Si les deux adversaires tombent à zéro HP en même temps ou en conservent le même nombre à la fin du temps réglementaire, il y a égalité, et un autre round doit être joué. Si ce round se termine de nouveau par une égalité, il y a match nul.

Continuer

En mode Arcade, vous pouvez continuer depuis l'écran de sélection de personnage en appuyant sur START après avoir perdu.

MENU PAUSE

Pour ouvrir le menu de pause, appuyez sur START en cours de combat. Vous pourrez y consulter la liste des commandes de votre personnage, modifier les commandes ou retourner au menu principal. Les options disponibles varieront en fonction du mode de jeu sélectionné.

*Il est impossible de mettre la partie en pause durant les matchs en mode Network.



Command List (Liste commandes) Consultez la liste des commandes de votre personnage.
Button Settings (Configuration touches) Reconfigurez les fonctions des différentes touches.
Sound Settings (Paramètres son) Ajustez le volume de la musique et des effets sonores.
Hide Menu (Masquer menu) Masquez le menu de pause.
Main Menu (Menu principal) Retournez au menu principal.
Return (Retour) Fermez le menu de pause et reprenez le combat.

ACTIONS DE BASE

Vous devez impérativement connaître certains mouvements de base pour pouvoir espérer gagner. Les commandes qui suivent supposent que votre personnage est tourné vers la droite.

Jump (Saut) ↑

Appuyez sur ↑ pour sauter. ↗ permet de sauter vers l'avant et ↖ vers l'arrière. Appuyez sur ↑ pendant un saut pour réaliser un Double Jump (double saut).



High Jump (Grand saut) ↓↑

Appuyez sur ↓ brièvement, puis sur ↑, pour réaliser un saut de plus grande amplitude que le saut ordinaire. Notez qu'il est impossible de faire un Double Jump pendant un High Jump.



Dash / Backstep (Mvt rapide avant / arrière) ⇒⇒ / ⇐⇐

Appuyez sur ⇒⇒ rapidement pour exécuter un Dash (mouvement rapide vers l'avant), et maintenez appuyé pour courir. ⇐⇐ rapidement pour faire un Backstep, mouvement arrière qui met de la distance entre vous et votre adversaire.



Aerial Dash / Backdash (en l'air) ⇒⇒ / ⇐⇐

Appuyez sur ⇒⇒ rapidement une fois en l'air pour exécuter un Aerial Dash. Appuyez sur ⇐⇐ rapidement une fois en l'air pour exécuter un Aerial Backstep. Notez qu'il est impossible de réaliser ces actions durant un Double Jump.



Attaque faible

X

Appuyez sur X pour porter une Weak Attack (attaque faible). Les Weak Attacks ont une portée réduite mais sont rapides et difficiles à contrer.

Attaque faible du Persona

Y

Appuyez sur Y pour faire exécuter une Weak Attack à votre Persona. Beaucoup de ces attaques sont puissantes et à longue portée, mais votre jauge de Persona se réduira si ce dernier est touché.

Attaque forte

A

Appuyez sur A pour porter une Strong Attack (attaque puissante). Les Strong Attacks compensent leur relative lenteur par une portée étendue et des dégâts importants. Accroupissez votre personnage et lancez une Strong Attack pour contrer les mouvements aériens de l'adversaire.

Attaque forte du Persona

B

Appuyez sur B pour faire exécuter une Strong Attack à votre Persona. Bien que très lentes, ces attaques peuvent être coordonnées avec vos propres mouvements pour toucher l'adversaire au même moment.

Sweep (Balayage)

↓ + X + A

Appuyez sur X et A simultanément lorsque votre personnage est accroupi pour réaliser un Sweep (balayage). Cette attaque touche bas et fait tomber l'adversaire au sol.



Standing Block (Blocage debout)

←

Maintenez appuyée la touche de direction opposée à l'adversaire pour réaliser un Standing Block (blocage debout). Ce mouvement permet de se défendre contre les attaques exécutées en sautant et les All-Out Attacks. Si votre personnage est en l'air, vous pouvez également bloquer avec les mêmes touches.



Crouching Block (Blocage accroupi)

↙

Maintenez appuyées la touche de direction opposée à l'adversaire ainsi que la touche Bas pour réaliser un Crouching Block (blocage accroupi). Ce mouvement permet de se défendre contre presque toutes les attaques autres que certaines exécutées en sautant et les All-Out Attacks. Il s'avère très efficace contre la plupart des mouvements au sol.



Aerial / Ground Recovery (Récupération en l'air / à terre) touche d'attaque maintenue en étant renversé

Lorsque vous êtes repoussé vers l'arrière ou le haut, maintenez appuyée n'importe quelle touche d'attaque pour réaliser une récupération qui vous permettra de retourner plus vite au combat. Si vous êtes en l'air, vous pouvez utiliser le BMD (les touches directionnelles) pour ajuster la direction dans laquelle vous remettre.



Auto Combo

X de façon répétée près de l'adversaire

Le système Auto Combo vous permet de réaliser un combo complet à l'aide d'une seule touche. Tenez-vous près de l'adversaire et appuyez rapidement et de façon répétée sur X. Notez que le SP Skill bouclant l'Auto Combo est un Super Cancel qui nécessite 50 SP et des HP.



P Combo

X, A, Y près de l'adversaire

En appuyant successivement sur les touches X, A, Y, vous pouvez exécuter un combo. Certains personnages disposent d'autres combos utilisant différentes combinaisons de touches, et certains de ces combos peuvent être reliés à d'autres mouvements, comme les Skills, SP Skills et All-Out Attacks.



All-Out Attack (Attaque sans retenue)

X + A

Appuyez sur X et A simultanément pour réaliser une All-Out Attack (attaque sans retenue). Bien que lente, cette attaque ne peut être bloquée bas. Dès que l'attaque a touché, appuyez sur X et/ou A de façon répétée pour réaliser un All-Out Rush. Terminez par un All-Out Finish en appuyant sur la touche Y ou B pour projeter ou repousser votre adversaire.



Furious Action (Action furieuse)

A + B

La Furious Action (action furieuse) est un Skill puissant doté d'invincibilité. Appuyez sur A et B simultanément pour la déclencher. Elle consomme des HP qui régénèrent au fil du temps. La Furious Action de certains personnages constitue un mouvement de contre.



Throw / Aerial Throw **Y + B** / (en l'air) **Y + B**

Appuyez sur **Y** et **B** simultanément lorsque vous vous tenez près de l'adversaire pour projeter ce dernier. Vous pouvez également effectuer des projections lorsque vous êtes en l'air.



Throw Escape lorsque l'adversaire vous tient, **Y + B**

Cette manœuvre vous permet d'échapper sans dommage à une tentative de projection perpétrée par l'adversaire. Dès que vous voyez l'icône rouge et blanche "!", appuyez sur **Y** et **B** de façon simultanée. Notez que vous ne pouvez pas échapper aux projections spéciales qui ne font pas s'afficher l'icône "!".



Evasive Action (Esquive) **X + Y**

Appuyez sur **X** et **Y** en même temps pour réaliser une Evasive Action (esquive), vous permettant de vous rapprocher de l'adversaire tout en esquivant son attaque. Si vous êtes suffisamment près, vous passerez à travers l'adversaire. Notez que vous serez alors toujours vulnérable aux projections.



Hop **↓ + X + Y**

Appuyez sur **↓**, **X** et **Y** de façon simultanée vous fait sauter vers l'adversaire, évitant les projections et attaques basses. Vous pouvez exécuter tout mouvement aérien durant cette manœuvre à l'exception du Double Jump, de l'Aerial Dash et de l'Aerial Backdash.



Skill Boost certaines commandes avec 25 SP

Lorsque vous exécutez une commande de Skill, terminez par une pression simultanée sur les touches **X** et **A** (ou **Y** et **B**) pour utiliser une version améliorée du Skill. Cela vous coûtera 25 SP ; les améliorations ainsi obtenues varient en fonction des Skills.



SP Skill certaines commandes avec 50 SP

En exécutant certaines commandes alors que vous possédez au moins 50 SP, vous pourrez utiliser un SP Skill. Les SP Skills sont des mouvements très puissants, n'hésitez donc pas à les utiliser lorsque vous en avez l'opportunité.



Awakened SP Skill commandes avec 50 SP en état Awakened

En exécutant certaines commandes alors que vous possédez au moins 50 SP et vous trouvez en état Awakened, vous pourrez utiliser un Awakened SP Skill. Pour les personnages de type Normal, ces mouvements ne sont disponibles qu'en état Awakened. Pour les personnages de type Shadow, ils peuvent être utilisés à tout instant, dès lors que le niveau de la jauge de SP est supérieur ou égal à 50.



Reversal Burst **X + Y + B** lorsque vous êtes attaqué

Lorsque l'adversaire vous porte un coup ou que vous bloquez une attaque, appuyez sur **X**, **Y** et **B** simultanément pour utiliser un Reversal Burst. Vous sortirez de l'étourdissement (Stun) de coup ou de blocage et libérerez des ondes de choc bleues qui repousseront votre adversaire.



Max Burst **X + Y + B**

Appuyez sur **X**, **Y** et **B** lorsque votre jauge de BURST est pleine pour utiliser un Max Burst. Si les ondes de choc dorées touchent votre adversaire, vos jauges de SP et de Persona se rempliront au maximum.



Guard Cancel pendant un blocage, **→ + X + A** avec 50 SP

Une contre-attaque puissante qui coûte 50 SP. Lorsque vous bloquez l'attaque de l'adversaire, appuyez en direction de ce dernier en même temps que **X** et **A** pour l'utiliser.



Instant Block

← juste avant qu'une attaque ne touche

Bloquez au tout dernier instant pour réaliser un Instant Block. Si la manœuvre est un succès, votre personnage clignotera en blanc pendant qu'il bloque l'attaque. L'avantage d'un Instant Block est qu'il réduit de façon significative l'étourdissement de blocage et génère des SP.



Guard Cancel Quick Escape pendant un blocage, → + X + A avec 50 SP

Passiez directement d'un blocage à une esquive invincible pour le coût de 50 SP. Vous pouvez passer à travers l'adversaire si vous êtes suffisamment près.



Super Cancel

pendant un Skill, commande de SP Skill

Pendant le déroulement d'un Skill, exécutez rapidement la commande d'un SP Skill pour réaliser un Super Cancel et combiner les deux mouvements. Cette manœuvre fonctionne avec la plupart des Skills et SP Skills, mais pas tous. Elle permet de changer une partie de votre jauge de vie en bleu.



Shadow Frenzy X + Y + B avec 100 SP (type Shadow)

Un mode très puissant accessible uniquement aux personnages de type Shadow. Après activation, la jauge SP commencera à se vider. Ce mode vous permet d'utiliser à volonté les mouvements nécessitant des SP. De plus, vous pouvez annuler toutes les attaques ordinaires avec un Jump Cancel.



One More Cancel

en frappant l'adversaire, X + A + Y avec 50 SP

Appuyez sur X, A, et Y simultanément au cours d'une attaque pour faire un One More Cancel. Vous annulerez ainsi l'animation associée au mouvement que vous étiez en train de réaliser, ce qui vous permettra de continuer votre assaut ou de vous retrancher dans une position défensive.



SP Skill Boost

certaines commandes avec 75 SP

Lorsque vous exécutez une commande de SP Skill, terminez par une pression simultanée sur les touches X et A (ou Y et B) pour utiliser une version encore plus puissante du SP Skill. Cette manœuvre coûte 75 SP.



One More Burst

en frappant l'adversaire, X + B + Y avec la jauge BURST

Cette manœuvre permet de déclencher un Burst au milieu d'une attaque, pour envoyer votre adversaire voler dans les airs et vous permettre de continuer votre combo. Appuyez sur X, Y, et B simultanément pour utiliser un One More Burst.



Awakened SP Skill Boost

certaines commandes avec 75 SP en état Awakened

Lorsque vous exécutez une commande d'Awakened SP Skill, terminez par une pression simultanée sur les touches X et A (ou Y et B) pour utiliser une version incroyablement puissante de l'Awakened SP Skill. Cette manœuvre coûte 75 SP. Les personnages de type Shadow peuvent utiliser des Awakened SP Skill Boosts à tout moment.



Instant Kill

pendant un round vous permettant de gagner le match, ↓↓↓ + Y + B avec 100 SP

Un coup fatal dont l'adversaire ne se relèvera pas. Ce mouvement coûte 100 SP et ne peut être exécuté que si le gain du round vous permet de remporter le match. Concluez l'affrontement avec classe !



MODES DE JEU

Vous pouvez choisir parmi ces différents modes de jeu depuis le menu principal.

STORY (SCÉNARIO)

Suivez la trame narrative de P4 Arena Ultimax. L'histoire est divisée en épisodes que vous pourrez déverrouiller une fois certaines conditions remplies.



Sélection de chapitre

Lorsque vous choisissez un épisode, l'écran de sélection de chapitre s'affiche. Déplacez le curseur jusqu'au chapitre que vous souhaitez jouer. Une fois un chapitre terminé, de nouveaux chapitres seront déverrouillés.



Commandes

| | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| Stick analogique gauche/BMD | Déplacer le curseur |
| Touche A | Confirmer |
| Touche B | Annuler / Retourner au menu principal |
| Touche X | Activer mode Auto ON / OFF |
| LB / RB | Activer épisodes |
| L1 / R1 | Zoomer / Dézoomer |

BATTLE (COMBAT)

[ARCADE MODE] (Mode Arcade)

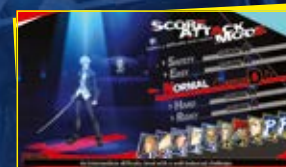
Le mode Arcade recrée la version Arcade de P4 Arena Ultimax. Vous y combattrez un nombre déterminé d'adversaires dirigés par l'ordinateur. Si vous perdez dans ce mode, vous pourrez toujours continuer.



[SCORE ATTACK MODE] (Mode Score)

Affrontez de puissants adversaires dirigés par l'ordinateur pour réaliser le meilleur score possible ! Vous pouvez poster vos meilleurs scores sur les classements en ligne qui intègrent des joueurs du monde entier.

*Pour envoyer vos scores en ligne, vous devez posséder un abonnement Xbox Live Gold.



[VERSUS MODE] (Mode Duel)

Disputez des matchs simples contre l'ordinateur ou des amis. Deux manettes sont nécessaires pour que deux joueurs humains puissent s'affronter.



[GOLDEN ARENA MODE]

Faites progresser votre personnage et venez à bout des différents parcours. Menez combat après combat, dominez les boss et parvenez jusqu'aux paliers les plus reculés des donjons. Chaque fois que votre personnage gagne un niveau, vous pouvez allouer des points bonus à ses stats et lui faire apprendre des Skills.



Règles du mode Golden Arena

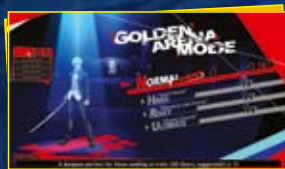
Un match d'un round par palier, temps illimité
Jauges de vie et de Burst conservées d'un match à l'autre (avec quelques HP regagnés après chaque match)
Instant Kills inutilisables
Une défaite ou un double KO se traduisent par un Game Over
Check-points placés tous les 5 paliers, pour sauvegarder votre progression
Les personnages améliorés ne peuvent être utilisés qu'en mode Golden Arena

Sélection du parcours et du partenaire

Vous pouvez choisir l'un des quatre parcours. Si la sauvegarde des données est activée, vous pourrez reprendre votre progression depuis les check-points de chaque parcours.

Votre partenaire vous assistera en combat à l'aide de divers Skills. En faisant progresser votre Social Link (lien social) avec votre partenaire, vous lui permettrez d'apprendre de nouveaux Skills. Le Social Link monte de niveau une fois un certain nombre d'ennemis combattus.

*Vous ne pouvez sélectionner un personnage comme partenaire qu'après avoir déverrouillé sa Navigation.



Faire progresser le personnage

En accumulant victoires et points d'expérience, vous ferez gagner des niveaux à votre personnage. Vous recevrez ainsi des points bonus que vous pourrez utiliser pour améliorer ses stats. En outre, chaque fois que vous atteindrez un certain niveau, votre personnage apprendra un nouveau Skill. Vous pouvez équiper votre personnage de 4 Skills à la fois. Si les emplacements de Skills sont tous occupés et que vous souhaitez en ajouter un autre, vous devrez au préalable en enlever un. Il est impossible d'équiper plusieurs fois le même Skill.

Stats

| | |
|----|--|
| St | Accroît la puissance d'attaque |
| Ma | Accroît la quantité de SP gagnés |
| En | Accroît la quantité de HP |
| Ag | Accroît la quantité de Burst récupérée et la durée de Shadow |
| Lu | Accroît la quantité de points d'expérience gagnés |



Réinitialisation Statut

Vous pouvez réinitialiser le statut d'un personnage en exécutant la commande suivante sur l'écran de création de personnage :

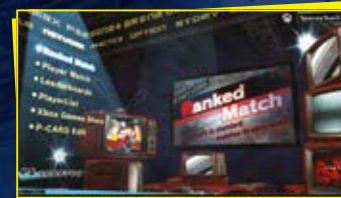
Type Normal : Illuminez le personnage, puis appuyez sur **Y + LB**

Type Shadow : Illuminez le personnage, puis appuyez sur **Y + RB**

NETWORK (RÉSEAU)

Affrontez des adversaires du monde entier sur Xbox Live.

*Pour pouvoir jouer en ligne, vous devez posséder un abonnement Xbox Live Gold.



[RANKED MATCH] (Matchmaking selon classement)

Affrontez d'autres joueurs en ligne selon des règles définies. Vous choisirez votre personnage et combattrez contre d'autres joueurs de même niveau que vous.

Search (Recherche)

Recherchez un adversaire qui s'est inscrit (Enlisted).

Enlist (Inscription)

En vous inscrivant, vous pouvez attendre un adversaire en jouant à d'autres modes de jeu. Vous pouvez annuler votre inscription à tout moment depuis le menu de pause. Notez que certains modes de jeu ne sont pas accessibles lorsque vous êtes inscrit.

Search Condition (Conditions de recherche)

Ajustez les paramètres vous permettant de trouver l'adversaire idéal.

Select Character

(Sélection de personnage)

Choisissez le personnage à utiliser.

View History (Historique)

Consultez l'historique de vos combats ainsi que diverses listes.

RANK MATCH



En mode Ranked Match (matchmaking selon classement), vous affronterez des joueurs de Grade proche du vôtre. Votre Grade variera en fonction de vos résultats lors de ces matchs.

[PLAYER MATCH] (Matchmaking d'amis)

Jouez de façon informelle contre d'autres joueurs en ligne en utilisant des règles personnalisées. Une salle peut accueillir jusqu'à huit joueurs simultanément : deux joueurs en train de combattre et six spectateurs. Les résultats des combats réalisés dans ce mode ne sont pas pris en compte dans les classements.

Create Room (Création de salle)

Créez une salle utilisant vos propres règles.

Search Room (Recherche de salles)

Recherchez des salles répondant aux conditions que vous aurez définies.

View History (Historique)

Recherchez des salles répondant aux conditions que vous aurez définies.

View Invitations (Voir les invitations)

Disputez des matchs en ligne avec vos amis.

Vous pouvez envoyer une invitation à un ami pour qu'il rejoigne votre salle ou accepter une invitation reçue.



COULEUR DU JOUEUR

La couleur du joueur représente son niveau global. La couleur est calculée à partir de l'historique complet du joueur en mode Réseau (Rank Match, Player Match et Lobby). Vous pouvez l'utiliser pour trouver des adversaires de niveau équivalent.

État initial:



Disputez des matchs en ligne pour obtenir une couleur.



[LEADERBOARDS] (Classements)

En utilisant Xbox Live, vous pouvez consulter les différents classements, tels que ceux pour Score Attack ou pour Golden Arena. Vous pouvez également télécharger des replays (vidéos) qui ont été mis en ligne.

Téléchargement de replays

Le "Replay Board" (tableau des vidéos) présente toutes les vidéos récemment mises en ligne. Sélectionnez la vidéo que vous souhaitez sauvegarder, puis un emplacement de sauvegarde. Les replays peuvent être visionnés au Theater (cinéma).

Commandes

| | |
|-----------------------------|---|
| Bouton multidirectionnel ↑↓ | Naviguer entre les rangs |
| Bouton multidirectionnel ←→ | Changer de classement |
| A | Afficher la PlayerCard (Carte d'identification du joueur) |
| B | Retour |
| Y | Activer les filtres |
| LB / RB | Changer de catégorie |
| LT / RT | Avancer / Reculer de 100 rangs |
| BACK | Atteindre le rang 1 |
| START | Atteindre votre rang |

[PLAYER LIST]

Consultez les différentes listes ici. Il existe cinq catégories : Good Player, Bad Player, Rank Match History, Player Match History et History (soit Bon joueur, Mauvais Joueur, Historique Rank Match, Historique Player Match et Historique).

Register as Rival (Enregistrer comme rival)

Les rivaux sont des adversaires particuliers que vous pouvez enregistrer à partir de la liste des Bons Joueurs. Lorsque vous enregistrez un rival, les informations de sa PlayerCard deviennent accessibles depuis le menu principal. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois rivaux.

[Marché Xbox Games]

Connectez-vous au Marché Xbox Games pour trouver du contenu téléchargeable disponible à l'achat.

[P-CARD EDIT] (Personnalisation PlayerCard)

C'est ici que vous pourrez personnaliser votre PlayerCard en ajoutant icônes, titres et diverses informations.



PERSONNALISATION DU TITRE

Personnalisez votre titre de joueur en combinant trois mots/phrases choisis parmi plusieurs milliers disponibles. De nouvelles phrases seront déverrouillées au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Sélectionnez Auto Edit pour générer un titre au hasard.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

[LESSON MODE] (Mode Leçons)

Grâce au mode Leçons, vous pourrez vous familiariser avec les commandes de base du jeu. Une fois une leçon terminée, vous passerez automatiquement à la suivante.

[TRAINING MODE] (Entraînement)

En mode Entraînement, vous pouvez vous entraîner avec le personnage de votre choix pour apprendre à mieux connaître ses forces et faiblesses et pratiquer ses combos. De nombreux paramètres sont ajustables pour vous permettre de créer les conditions désirées.

Enregistrement d'actions

Vous pouvez enregistrer des actions pour que votre adversaire en mode Entraînement les reproduise. Ces actions peuvent être sauvegardées dans l'un des cinq emplacements de mémoire. Appuyez sur **B** pour passer au Training Dummy (mannequin d'entraînement) et en mode Standby (attente). Appuyez sur **B** de nouveau pour commencer l'enregistrement. Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez visionner les actions temporairement sauvegardées en appuyant sur **RT**. Si vous sélectionnez "Random" (aléatoire) comme emplacement de mémoire, le mannequin d'entraînement rejouera au hasard l'une des cinq actions sauvegardées chaque fois que vous appuyerez sur **RB**.



[CHALLENGE MODE] (Mode Défi)

Le mode Défi vous permet de tester vos compétences en réalisant des mouvements et combos imposés. Chaque personnage offre au moins 30 défis à relever. Appuyez sur **RT** pour voir comment réussir la tâche imposée.

OPTIONS

[THEATER] (Cinéma)

C'est au Cinéma que vous pourrez gérer et visionner les replays sauvegardés. Appuyez sur **A** pour visionner; **X** pour effacer; **Y** pour voir les résultats et **START** pour changer de périphérique de stockage (gérer le disque dur).

Commandes

| | |
|-----------|--|
| A | Mettre en pause/Lire |
| Y | Afficher/Masquer le guide de commandes |
| X | Afficher/Masquer l'interface |
| LB | Passer le round |
| RB | Ralenti |
| BT | Avance rapide |

[OPTIONS]

Vous pouvez régler ici divers paramètres du jeu. Certains paramètres sont également accessibles depuis le menu de pause.

System Options (Options système)

| PARAMÈTRE | DESCRIPTION |
|---|--|
| SAVE (SAUVEGARDER) | Sauvegarde les réglages des paramètres. |
| AUTOSAVE (SAUVEGARDE AUTO) | Active/Désactive la sauvegarde auto. |
| STORAGE FUNCTION SETTINGS (PARAMÈTRES STOCKAGE) | Change le périphérique de stockage utilisé pour les sauvegardes. |
| VIBRATION | Active/Désactive les vibrations de la manette. |

Game Options (Options de jeu)

| PARAMÈTRE | CHOIX | DESCRIPTION |
|--------------------------------|---|--|
| DIFFICULTY (DIFFICULTÉ) | BEGINNER / EASY / NORMAL / HARD / VERY HARD / HELL | Règle le niveau de difficulté du jeu contre l'ordinateur : débutant, facile, normal, difficile, très difficile ou démoniaque. Affecte les modes Arcade, Versus et Story. |
| ROUNDS (ARCADE) | 1-5 rounds | Détermine le nombre de rounds nécessaire pour remporter le match en mode Arcade. |
| ROUNDS (VERSUS) | | Détermine le nombre de rounds nécessaire pour remporter le match en mode Versus. |
| TIME LIMIT (ARCADE) | 30 sec / 45 sec / 60 sec / 75 sec / 99 sec / Infinite | Détermine la limite de temps pour chaque round en mode Arcade. |
| TIME LIMIT (VERSUS) | | Détermine la limite de temps pour chaque round en mode Versus. |
| ROUND CALL (ANNONCEUR) | Original / Chaque personnage jouable | Détermine la voix de l'annonceur : l'originale ou celle d'un des personnages jouables. |
| NARRATION | Ring Announcer / Random | Détermine le narrateur : l'annonceur ou un narrateur choisi au hasard. |
| INSTANT KILL BGM (MUSIQUE I-K) | Default / P4A Version | Détermine la musique jouée lorsqu'un Instant Kill touche : la musique par défaut ou la version P4A. |

Display Settings (Options d'affichage)

| PARAMÈTRE | CHOIX | DESCRIPTION |
|----------------------------|--------------------------|--|
| SCALING TYPE | Type A / Type B / Type C | Ajuste la mise à l'échelle de l'écran. |
| UPPER HUD (INTERFACE HAUT) | De -50 à +50 | Ajuste le placement de l'interface utilisateur en haut de l'écran. |
| LOWER HUD (INTERFACE BAS) | De -50 à +50 | Ajuste le placement de l'interface utilisateur en bas de l'écran. |

Sound & Language (Son et langue)

| PARAMÈTRE | DESCRIPTION |
|--|--|
| BGM VOLUME (VOLUME MUSIQUE) | Ajuste le volume de la musique de fond. |
| VOICE VOLUME (VOLUME VOIX) | Ajuste le volume des voix de l'annonceur et des personnages. |
| NAVI VOLUME (VOLUME NAVIGATEURS) | Ajuste le volume des voix des navigateurs. |
| SE VOLUME (VOLUME EFFETS) | Ajuste le volume des effets sonores. |
| MAIN MENU BGM (MUSIQUE MENU PRINCIPAL) | Détermine la musique utilisée pour le menu principal. |
| TEXT LANGUAGE (LANGUE TEXTE) | Définit la langue utilisée pour les textes du jeu. |
| VOICE LANGUAGE (LANGUE VOIX) | Définit la langue utilisée pour les voix du jeu. |

Network Options (Options de réseau)

| PARAMÈTRE | CHOIX | DESCRIPTION |
|------------------------------------|----------|--|
| SIMPLE RESULTS (RÉSULTATS SIMPLES) | ON / OFF | Détermine si vos résultats s'affichent ou non lorsque vous jouez en ligne. |

Button Config (Configuration des touches)

Assignez les touches de votre choix à chaque fonction pour obtenir les commandes les mieux adaptées à votre style de jeu. Illumez la fonction que vous souhaitez reconfigurer, puis appuyez sur la touche à laquelle vous voulez l'associer. Vous pouvez également annuler la configuration des touches en appuyant sur BACK.



[GALLERY MODE] (Galerie)

Le mode Galerie vous permet de regarder des illustrations ou des vidéos que vous avez déverrouillées, et d'écouter la musique et les effets sonores du jeu. Les éléments non accessibles au départ seront déverrouillés une fois les conditions requises remplies.

CRÉDITS

PLANNING

Katsura Hashino
Toshimichi Mori

DIRECTORS

Kazuhiisa Wada
Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya

ATLUS (JAPAN STAFF)
CHARACTER DESIGNER
Shigenori Soejima

SERIES SOUND DIRECTOR
Shoji Meguro

SERIES SOUND COMPOSER
Atsushi Kitajoh

DIRECTION
Kazuhiisa Wada

SCENARIO DRAFTS
Taku Yamada
Kazuhiisa Wada

SCENARIO WRITERS
Tepei Kobayashi
Tohru Yorogi
Akira Akemine
Kazuhiisa Wada
Akira Kawasaki
Tohru Siduki

SCRIPTS SUPERVISOR
Yuichiro Tanaka

PLANNERS
Tohru Yorogi
Tepei Kobayashi
Akira Akemine

INTERFACE DESIGNERS
Tomohiro Kumagai
Katsunori Watanabe

2D DESIGNERS
Hanako Uchibe
Masatoshi Kobayashi
Kumiharu Kyoda
Akane Kabayashi

CHARACTER MODELS
Kazuhiisa Wada
Naoya Maeda
Yukie Shigetani
Hisataka Satou
Shimizu Nagisa
Tomoko Arikawa

ORIGINAL DEVIL DESIGN
Kazuma Kaneko

SOUND EFFECT SUPPORT
Kenichi Tsuchiya

ANIMATION PRODUCTION
CAPSULE

STORYBOARDS
Junichi Wada
Hiroshi Haraguchi

DIRECTORS
Junichi Wada
Hiroko Kazui
Tetsuya Wakano

CHARACTER DESIGN
Kazumi Inadome

ANIMATION DIRECTORS
Hiromi Okazaki
Tomokatsu Nagasaku

ASSISTANT ANIMATION
DIRECTOR
Keiko Takano

COLOUR DESIGN
Osamu Mikasa

ART DIRECTOR
Yusuke Takeda

3DCG
Masami Yuhara
Kanae Yamashita

MONITOR GRAPHICS
Kaori Seki

RETOUCH
Kanako Yamada

DIRECTORS OF PHOTOGRAPHY
Akiko Sasaoka
Tadashi Kitaoka

EDITORS
Kiyoshi Hirose
Mai Hasegawa

KEY ANIMATION
Kenta Yokoya
Asako Aoki
Koki Yamaguchi
Tomomi Ishii
Tomoyuki Oshita
Toshiko Baba
Akiko Seki
Hirotaka Nii
Keiko Takano
Yu Takahashi
Takashi Murai
Tetsuro Niregi
Daisuke Takemoto
Satoshi Koike
Toshiharu Sugie
Tatsuro Nagai
Atsuyuki Yukawa
Hikaru Naraoka
Kazuhiro Fujitani
Tomofumi Sakai
Kouichi Usami
Hiroya Iijima
Kii Tanaka
Hiroyuki Ikehita
Akane Imada

INBETWEEN ANIMATION
C2C
Yuhodo
Studio Gimlet
AI
F.A.I

ANIMATION CHECKER
Kaori Hashimoto

ASSISTANT COLOUR DESIGN
Hisako Furukawa
Kazuyuki Toukaishi

DIGITAL PAINT
Wish
Triple A

BACKGROUNDS
Takayuki Nagashima
Michiko Makamura
Naoko Yamada
Harumi Okamoto
Eri Mizukami
Yuko Shiromizu
Hiroyo Yamanouchi
Atsuko Sakakura
Aya Sakurai
Takayuki Nakata
Kayo Koziro

COMPOSITE
Mayumi Morisato
Yuko Matsunaga
Takuya Noshiro
Mami Gotoh
Eiichi Okita

ASSISTANT MANAGERS
Hamada Shouta
Tatsuya Kinoshita

PRODUCTION MANAGERS
Yuko Mabuchi
Rina Kagaya

ANIMATION PRODUCERS
Yohei Miyahara
Ryosuke Yamada

MOVIE
ANALOGICAL
Shinichi Kawakami

SPECIAL THANKS
Akihito Tazawa

EVENT CG
DOMERICA
Arisa Matsuura
Mari Takada
Kahori Tsuta

AVATAR PALETTE DESIGN
ELEMENTS
Masaki Nagaura
Tetsaku Seki

FONT DESIGN
FONTWORKS JAPAN, Inc.

ARTWORK
FIX INC.
Masao Nagashima
Hajime Osawa
Shogo Ohtsuka

ATLUS QA TEAM
QA MANAGER
Keiichirou Oota

QA STAFF
Nozomu Nakagawa
Aki Ikeda
Hirotosugu Igarashi
Yoshinobu Hashimoto
Toshiaki Maruhashi
Takayuki Aduta
Arata Watanabe
Yuji Komatsu
Erina Kobayashi
Yodai Mizushima
Shinsuke Sato
Taiki Nakayama

QA COOPERATION
POLE TO WIN CO., LTD.
Satoshi Miura
Daisuke Ikeda

Kiju Mizuyama
Yasushi Takahashi
Tatsuki Inoue
Tsubasa Yamashita
Tadahiko Fujiwara
Riichi Imaki

PROJECT MANAGER
Akiyasu Yamamoto

ASSISTANT PROJECT MANAGER
Masayoshi Koike

MARKETING DEPARTMENT
MANAGER
Yoshikazu Tanaka

PROMOTION
Toshihiro Takashima
Yui Maehara
Miho Ohata
Yukie Ito
Kohei Kaneda

LICENSING
JUNICHI MORI
HIDEIMI MURAMOTO
TAKAHIITO ETO
SAYAKA TAKENO
TATSUNORI UMEZAKI

SALES TEAM
Yasuyo Misaki
Yohei Okada

PRODUCT RELATION
Hirohito Shindo
Atsushi Yagi

ADMINISTRATION
Yuki Shindo
Maki Kurokawa

SPECIAL THANKS
Masayoshi Sutoh
Azusa Kido
Youto Mitoh
Kennichi Goto
Masanari Okagawa
Megumi Shiraishi
Tomomi Isomura

ARC SYSTEM WORKS
LEAD PROGRAMMER
Takashi Matsuura

PROGRAMMERS
Masahige Kazuhito
Akira Kohinata
Toru Maeda

SUPPORT PROGRAMMERS
Nobuhito Segawa
Kusabuka Kimiaki
Takuya Nagasawa

PLANNERS
Masanari Ara
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Seiji Fukumoto
Synichiro Shizuka

CHARACTER & BATTLE PLANNING
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato
Masanari Ara
Seiji Fukumoto

CHALLENGE MODE PLANNING
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato

CHIEF STORY SCRIPTER
Akihito Kumagawa

STORY SCRIPTER
Ryohei Hayashi

LEAD DESIGNER
Katsuki Mukai

CHARACTER GRAPHICS
Katsuki Mukai
Yuki Sugiyama
Haruka Sakuraba
Singo Fukuhara
Kenta Asano
Asana Maeda
Haruka Tanaka
Inoue Takumi

GUP CO., LTD.
Mototoshi Kuriyama

SUNCHOS SOFTWARE
COMPREHENSIVE DIRECTOR
Qiu Jian Ping

COMPREHENSIVE DESIGNER
Jiang Mei Xiang

KEY / IN-BETWEEN ANIMATION
MAIN DESIGNER
Shou Rong Qiang

DESIGNERS (SKETCH)
Zheng Fang Xiao
Fu Xiao Hui
Lu Yin
Wang Zhen

MAIN DESIGNER (DOT)
Han Yi Ding

DESIGNERS (DOT)
Jiang Qi
Zhu Bin
Zhang Lin
Cheng Qun Hui
Tan Hui
Zhang Bin
Li De Chao
Zhang Xin Pei
Yu Yan Qing
Zeng Huang
Ying Li Wei
Cai Xiao Lei
Li Xi Xia
Zheng Han Yu
Qian Xiao Wei
Zheng Ya Fei
Zhou Hai Ping
Zhu Yi Jing
Yang Yang

BOOBY TRAP
DESIGN DIRECTOR
Ryo Yonemoto

MAIN DESIGNER
Keiko Hosoo

DESIGNERS
Yumi Kato
Keisuke Kawasaki
Mai Horinout
Katsunori Masuda
Hiroko Sato

CHARACTER MOTION CONTINUITY
Yuki Sugiyama
Singo Fukuhara
Konomi Higuchi
Katsuki Mukai
Inoue Takumi

APLUS CO., LTD
DESIGNERS
Takayuki Inoue
Ayano Soga
Yasuhide Maeda
Rina Miyamoto

STUDIO XELFLEX
DESIGNERS
HIROSHI ICHIKAWA
SYUJIROU ICHIKAWA
AIKO MURATA

CHARACTER CHARACTER MODEL
Satoshi Motowaki
Jin Zhe

CHARACTER MOTION
Katsuki Mukai
Satomi Sato
Riko Sekiguchi

AERA LABORATORY LTD.
DESIGNERS
Takahiro Kamiya
Ryoji Shirakawa
Kazuyoshi Teduka
Shuhei Hashimoto
Yoshitaka Itai

SUNCHOS SOFTWARE
DESIGNERS (MOTION)
Wu Wen Wei
Huang Wei Lin

CHARACTER PALETTE DESIGN
Haruka Sakuraba
Asana Maeda
Haruka Tanaka

EFFECT DESIGN
Kazushige Toyosawa
Hosumizu Suzuki

BACKGROUNDED DESIGN
Katsura Muramatsu

3D-BACKGROUND
©SUCCESS CORPORATION

INTERFACE DESIGN SUPPORT
Yuka Izawa
Haruka Tanaka

QA
DIGITAL HEARTS
DEBUG MANAGER
Yuki Arai
Hiroki Fujimoto

DEBUG LEADERS
Takashi Minaminaka
Nakai Tomohiro

DEBUG TESTERS
Tamotsu Imai
Yuji Onishi
Masaya Yoshikawa
Takafumi Mizuta
Yoshiki Hakogawa
Cabal Gio
Yuma Takeuchi
Kazuyuki Ishibashi

DREAMS CORPORATION

Takuma Arakawa
Ryo Ohnuki
Kitarou Satou

SPECIAL THANKS

Takuro Kayumi
Tatsunori Ishikawa
Hideyuki Ambe
ALL ASW STAFF

VOICE ACTORS (Japanese)

Yu Narukami.....Daisuke Namikawa
Yosuke Hanamura.....Syoutaro Morikubo
Chie Satonaka.....Yui Horie
Yukiko Amagi.....Ami Koshimizu
Kanji Tatsumi.....Tomokazu Seki
Teddie.....Kappei Yamaguchi
Naoto Shirogane.....Paku Romi
Rise Kujikawa.....Rie Kugimiya
Mitsuru Kirijo.....Rie Tanaka
Akihiko Sanada.....Hikaru Midorikawa
Yukari Takeba.....Megumi Toyoguchi
Junpei Iori.....Kosuke Toriumi
Ken Amada.....Megumi Ogata
Aigis.....Maaya Sakamoto
Labrys.....Ayana Taketatsu
Elizabeth.....Miyuki Sawashiro
Sho Minazuki(s).....Kenichi Suzumura
Elizabeth.....Miyuki Sawashiro
Margaret.....Sayaka Ohara
Marie.....Kana Hanazawa
Tohru Adachi.....Mitsuaki Madono
Igor.....Isamu Tanonaka
Theodor.....Junichi Suwabe
Shuji Ikutsuki.....Hideyuki Hori
Fuuka Yamagishi.....Mamiko Noto
Kikuno Saikawa.....Masumi Asano
Ryotaro Dojima.....Unsyo Ishizuka
Nanako Dojima.....Akemi Kanda
Kurosawa.....Hirofumi Tanaka
Additional Voices.....Marie Miyake
Hina Nakase
Yasuaki Takumi
Ryo Sugisaki
Kumihiro Hosoya
Sawako Hata
Kousei Hirota
Jin Urayama
Kouichi Souma
Sachiko Okada
Hiroschi Watanabe
Koji Seki
Shinya Takahashi
Nozomi Masu
Humi Morisawa
Haruki Ishiya
Kenichi Mine
Kosuke Kobayashi
Ayano Saito
Megu Sakuragawa
Keiko Manaka

Natsumi Sugita
Shizuka Ishigami
Rie Haduki

System Narration.....Junya Motomura
Narration.....Humihiko Tachiki

SOUND

DIRECTOR
Akiyoshi Akama

SOUND EFFECTS

Toshiya Wada

RECORDING

Yuriko Kiyomoto

RECORDING STUDIO

STUDIO MAUSU

SOUND PRODUCE

Sound Wing
Makoto Tanimura

*Break Out Of...***SINGER**

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

*Today***SINGER**

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

U.S. LOCALIZATION

ATLUS U.S.A., INC.

EXECUTIVE PRODUCER

Naoto Hiraoka

GENERAL MANAGER

Mitsuhiro Tanaka

DIRECTOR OF PRODUCTION

Bill Alexander

PROJECT LEAD

Yu Namba

PROJECT COORDINATOR

Hiroyuki Tanaka

TRANSLATORS

Mai Namba
James Kuroki
Nobuaki Taguchi

QA LEAD

Richard Rodrigues

QA TESTERS

Connie Chinn
Elwood Cruz
Allie Doyon
Brent Gutierrez
Brian Hamada
Robert Macalino
Brian H. Quach
Gerald Rempis
Rob Stone
Gabriel Tesser

VP SALES & MARKETING

Tim Pivnicny

SENIOR MARKETING MANAGER

Robyn Mukai Koshi

MARKETING ASSOCIATE

Sara Chan

PR MANAGER

John L. Hardin

LICENSING & PROMOTIONS**COORDINATOR**

Ann Namie

PR & MARKETING INTERN

Daniel Magno

CREATIVE DESIGNERS

Jeremy Cail
Ayami Haruno

WEB DESIGNERS

Amanda M. Dalgleish
James Kaneshiro

MEDIA PRODUCER

John Tubera

SALES ADMINISTRATION MANAGER

Sally Ortiz

U.S. VOICE RECORDING**PCB PRODUCTIONS****EXECUTIVE PRODUCER**

Keith Arem

TALENT DIRECTOR

Valerie Arem

DIALOG ENGINEERING

Matt Lemberger

DIALOG EDITORIAL SUPERVISOR

Matt Lemberger

DIALOG EDITORIAL / LOCATION SOUND

Austin Fisher
Matt Lemberger
David Kehs

PRODUCTION COORDINATOR

Casey Boyd

PRODUCERS**ARC SYSTEM WORKS****EXECUTIVE PRODUCER**

Minoru Kidooka

ATLUS**CONSUMER SOFTWARE DIVISION****GENERAL MANAGER & EXECUTIVE PRODUCER**

Naoto Hiraoka

CREATIVE PRODUCERS

Toshimichi Mori
Katsura Hashino

DIRECTORS

Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya
Kazuhsa Wada

GARANTIE

GARANTIE : SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées ci-dessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

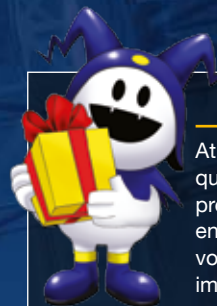
LIMITATION DE GARANTIE : Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE : Si, au cours de la période de garantie, vous rencontrez un problème avec le jeu, (dont un problème lié à son activation via une clé d'activation ou autre), vous devez contacter le détaillant auprès duquel vous avez acheté le jeu. Assurez-vous de posséder une copie du justificatif d'achat, qui peut vous être demandée par le détaillant. Si le jeu ne fonctionne pas correctement, veuillez contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées avec le jeu. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le jeu. Tout jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le jeu sont votre recours exclusif.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.



Rejoignez Atlas Faithful!

Atlas Faithful est un service d'abonnement gratuit qui vous donne accès aux dernières nouvelles, à des promotions spéciales, à du contenu exclusif et bien plus encore. Consultez www.atlus.com/faithful pour créer votre identifiant et votre mot de passe. Vous bénéficierez immédiatement des avantages de l'abonnement !

Rendez-vous sur www.atlus.com et suivez-nous sur :



WWW.ATLUS.COM/P4AU

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le support produit disponible dans votre pays, visitez

www.sega.com/support

ou composez le **08 20 37 61 58** (0,12€ par minute + 0,11€ de frais de connexion)

Inscrivez-vous en ligne sur www.sega.com pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !