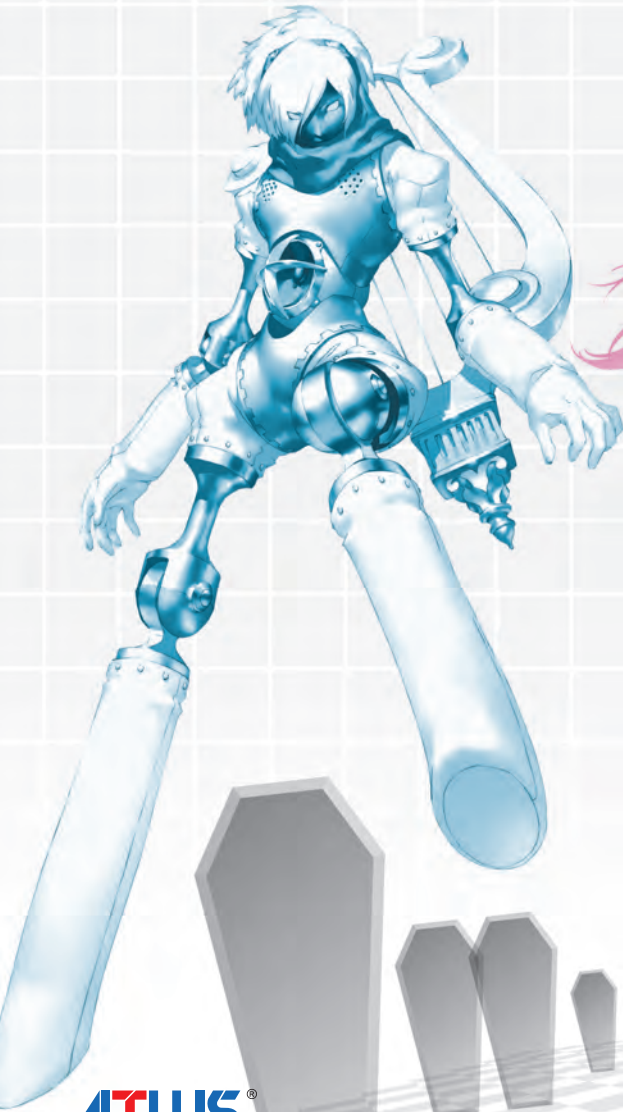


SHIN MEGAMI TENSEI®

P3P

PERSONA®3 PORTABLE™



ATLUS®
WWW.ATLUS.COM

© 2006-2010 ATLUS

SHIN MEGAMI TENSEI, SMT, and Persona are registered trademarks of Atlus U.S.A., Inc.

Atlus U.S.A., Inc. 199 Technology Drive, Suite 105, Irvine, CA 92618 www.atlous.com/p3p



For safe use of this product, carefully read the following section of this manual and the Precautions section of the instruction manual supplied with the PSP® (PlayStation®Portable) system before use. Retain both this software manual and the instruction manual for future reference.

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. **IMMEDIATELY DISCONTINUE** use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

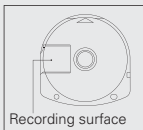
- Use in a well-lit area and keep a safe distance from the screen.
- Avoid prolonged use of the PSP® system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

Do not use while driving or walking. Do not use in airplanes or medical facilities where use is prohibited or restricted. Set the PSP® system's wireless network feature to off when using the PSP® system on trains or in other crowded locations. If used near persons with pacemakers, the signal from the PSP® system's wireless network feature could interfere with the proper operation of the pacemaker.

Use and handling of UMD®

- This disc is PSP® (PlayStation®Portable) format software and is intended for use with the PSP® system only. If the disc is used with other devices, damage to the disc or to the device may result.
- This disc is compatible for use with the PSP® system marked with FOR SALE AND USE IN U.S. AND CANADA ONLY.
- Depending on the software, a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ (both sold separately) may be required. Refer to the software manual for full details.
- If paused images are displayed on the screen for an extended period of time, a faint image may be left permanently on the screen.
- Do not leave the disc in direct sunlight, near a heat source, in a car or other places subject to high heat and humidity.
- Do not touch the opening on the rear of the disc (recording surface of the disc; see drawing). Also, do not allow dust, sand, foreign objects or other types of dirt to get on the disc.
- Do not block the opening with paper or tape. Also, do not write on the disc.
- If the opening area does get dirty, wipe gently with a soft cloth.
- To clean the disc, wipe the entire surface gently with a soft cloth.
- Do not use solvents such as benzene, commercially-available cleaners not intended for CDs, or anti-static spray intended for vinyl LPs as these may damage the disc.
- Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as these may cause console damage or malfunction.
- SCE will not be held liable for damage resulting from the misuse of discs.

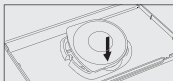


Ejecting the disc

Press the right side of the disc until it is in the position shown in the drawing and then remove it. If excess force is applied this may result in damage to the disc.

Storing the disc

Insert the bottom side of the disc and then press on the top side until it clicks into place. If the disc is not stored properly, this may result in damage to the disc. Store the disc in its case when not in use and keep in a place out of the reach of children. If the disc is left out this may result in warping or other damage to the disc.



SHIN MEGAMI TENSEI®

P3P
PERSONA®3 PORTABLE™

Table of Contents

- Basic Controls • 03**
- Starting the Game • 04**
- School Life • 05**
- Tartarus • 07**
- Command Menu • 10**
- Personas • 11**
- Status • 13**
- Battle • 15**
- The Velvet Room • 23**
- Persona Fusion Chart • 26**

French version starting pg. 28.
La version française commence en page 28.

GETTING STARTED

Set up your PSP® (PlayStation®Portable) system according to the instructions in the manual supplied with the system. Turn the system on. The power indicator lights up in green and the home menu is displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. INSERT SMT®: Persona® 3 Portable™ disc with the label facing away from the system, slide until fully inserted and close the disc cover. From the PSP® system's home menu, select the Game icon and then the UMD icon.

A thumbnail for the software is displayed. Select the thumbnail and press the X button of the PSP® system to start the software. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

NOTICE: Do not eject a UMD® while it is playing.

Memory Stick Duo™

Warning! Keep Memory Stick Duo media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo into the memory stick slot of your PSP® system. You can load saved game data from the same memory stick or any Memory Stick Duo containing previously saved games.

Basic Controls

Field	
Directional buttons/analog stick	Move cursor
L button	Not used
R button	Toggle hotspot icons on/off
X button	Check/Talk/Confirm
O button	Cancel/Hold to speed up cursor movement
△ button	Access Command Menu/Hold to advance text
□ button	Travel shortcut menu
START button	Not used
SELECT button	Not used

Tartarus	
Directional buttons/analog stick	Move character
L/R buttons	Rotate camera
X button	Check/Talk/Confirm/Swing weapon
O button	Recenter camera
△ button	Access Command Menu
□ button	Access Tactics Menu
START button	Automap
SELECT button	Not used

Battle	
Directional buttons	Rotate command ring/Move cursor
L button	Analyze
R button	Show turn order
X button	Confirm
O button	Cancel/Stop Auto-Battle
△ button	Toggle Auto-Battle on/off
□ button	Not used
START button	Not used
SELECT button	Not used

Starting the Game

After the opening movie, the title screen is displayed. Press any button to open the Main Menu.

▶▶ New Game

Start the story from the beginning. First, you will choose the main character's gender and the difficulty setting. Your game experience will change depending on your gender. Once the player has chosen these things, they cannot be changed.

>> About gender

The interface's color scheme and the available Social Links will change depending on the protagonist's gender.

>> Entering your name

When you start a new game, you must name the main character. Once you have entered a first and last name, push the START button.

Text Entry Controls

Directional buttons	Move cursor
L/R buttons	Toggle between previous/next letter slot
× button	Confirm
○ button	Delete
START button	Finish

▶▶ Load Game

Continue the game from a previous save. Select a file to load and push the × button.

▶▶ Config

Adjust the game options. You can also access this menu in-game by choosing System from the Command Menu.

▶▶ Data Install

You can install aspects of the game data onto your Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™. You will need at least 258MB of free space to use the Data Install feature.

** After installing, turn "Data Install" ON in the Config menu to reflect its presence. Installing will lessen loading times, allowing for a smoother play experience.*

▶▶ Saving the Game

You can save at the sign-in sheet in the dorm, the lobby of Tartarus, or at your desk in class. Choose a file to save to and confirm with the × button. If you choose a file with save data already on it, it will be overwritten. A Memory Stick™ with at least 352KB of free space is required to save your game. Do not remove the Memory Stick™ or turn the power off while saving.

School Life

▶▶ Convenient "Hotspot Icons"

If you press the R button on the field, hotspot icons will display on certain people and places, ensuring you don't miss anything you can interact with.



Types of Hotspot Icons

- NPC: You can speak with people here
- Exit: Move to another place
- Object: Something that can be inspected
- Door: Somewhere you can enter
- Save: You can save your game here

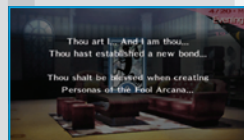
▶▶ Using Shortcuts

Press the □ button to access a list of places you can go from your current location. It is faster than using the "Exit" hotspot icons, so use this feature to your advantage.



Create as Many Social Links as Possible

It is very important to create a lot of Social Links. To do so, you will need to become friends with as many people as you can. The best way to get to know your schoolmates is to participate in club activities and attend Student Council.

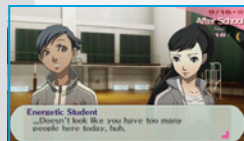


>> Specialized Extracurricular Execution Squad (SEES)

This is the first Social Link you will be able to join. It consists of students living in the dorm who possess the "potential," like Yukari and Junpei.

>> Club Activities

Joining a club will enable you to learn more about the other members. Each club meets on a different day.



>> Classmates

You can create Social Links with your favorite classmates. (You can also create Social Links with people who do not go to your school.)

Around Town

When you leave school, you will move to the town map. Select a location you want to go to and press the $\times$ button to move there automatically.

>> Paulownia Mall

Here, you can stock up for trips to Tartarus: you can buy and sell weapons and equipment at the Police Station or purchase items at Aohige Pharmacy. (An entrance to the Velvet Room is in the hall below the karaoke box.) The mall also features an adult nightclub that is only open during the evening.



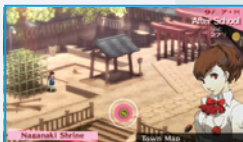
>> Iwatodai Strip Mall

There are a number of fast food restaurants located around the station. You can improve the main character's Courage and Academics by spending time in certain eateries.



>> Naganaki Shrine

Naganaki Shrine is located near the dorm. While it is usually deserted, children can often be found playing on the playground. There is an offering box and a fortune dispenser located in the back of the shrine.



>> Port Island Station

The area around the station features venues you can visit to increase your Charm and Courage, such as the movie theater.



>> Part-Time Jobs

You can work a part-time job at the movie theater at Port Island Station, the cafe at Paulownia Mall, or the healing shop Be Blue V. Not only will your stats increase, but you will also be paid, so take advantage of these opportunities.

Tartarus

To explore Tartarus, you will have to talk to Mitsuru in the dorm at night and select "Go to Tartarus tonight." Choosing this option will proceed to the Dark Hour.

▶▶ Check Your Party Members' Physical Conditions

Mitsuru can also inform you of your allies' physical conditions.

Conditions



Great: The character is in top physical condition. His or her evasion and critical hit rates will increase significantly.



Good: The character is in good physical condition. He or she is fit to explore Tartarus and battle enemies. However, be careful not to let the character become too tired.



Tired: The character is tired and his or her offensive and defensive skills have decreased. In addition, the character may have a difficult time getting up after being knocked down.



Sick: The character is sick and his or her healing abilities, evasion and critical hit rates, and offensive and defensive skills have all decreased. As a result, the character is vulnerable to various status ailments.

Once you are at the Tartarus lobby, talk to people in order to add or remove them from your party before going into the tower.

▶▶ Explore

Initially, you can only access Tartarus through the stairs to the second floor, but later you may use Access Points to travel within Tartarus. There are special terminals located on select floors in the tower; you will be able to connect these with the one at the entrance.



▶▶ Return to the First Floor

When you have finished exploring, or when your party members have become too tired, return to the entrance by using the nearest Access Point. There you can reorganize your party if necessary. Members who are tired will automatically leave the squad. Exiting Tartarus will end the exploration.





Your objective inside Tartarus is to ascend the tower, defeating Shadows that block your way when necessary. The minimap in the bottom left corner can be expanded by pressing the START button.

Map Icons

-  **Main Character:** Indicates the current location of the main character and the direction he or she is facing.
-  **Party Member:** Indicates the current location of a party member.
-  **Shadow:** Indicates the current position of an enemy.
-  **Battle:** Indicates an ongoing battle. You can lend assistance by entering the battle.
-  **Treasure Chest:** Indicates the location of a treasure chest.
-  **Stairs:** Indicates the way to the next floor.
-  **Access Point:** Indicates the location of an Access Point, which you can use to return to the entrance.

>> Accidents Within Tartarus

Sometimes, accidents will happen within Tartarus. Be wary of these as you move forward.



>> Missing Persons

Citizens of Iwatodai will occasionally wander into Tartarus. You will be notified by the Velvet Room attendants when this happens; save them by the next full moon to get a reward.

>> Dark Zones

Every now and then, a floor will be engulfed by a pitch-black "dark zone," preventing you from using the map.

>> Begin Battles with an Advantage



To attack Shadows you encounter while exploring, press the $\times$ button. You will not inflict any damage to your enemy; however, if you successfully strike the Shadow before it notices you, you will begin the battle with a Surprise Attack.

>> Player Advantage

With a successful Surprise Attack, you will enter into battle with a distinct advantage. Get to know the precise distance and timing of your weapon.

>> Enemy Advantage

If a Shadow attacks you first, it will have the advantage entering into battle. An exclamation mark will appear over the Shadow icon the moment it detects the party.

>> Give a Command



Press the $\square$ button to give one of the following commands to your party members. Once they have received their orders, they will automatically act as directed. Remember, if a party member encounters an enemy when the squad has split up, he or she will have to fight it alone.

>> Split up/Regroup

If you issue a command to split up, each party member will spread out and explore the floor you are currently on individually. When a member finds a stairwell or an Access Point, the entire party will be able to advance to the next floor or return to the entrance, respectively. If you direct your party to regroup, all members will come back to the main character.

>> Prioritize Defeat/Explore

If you select "priority: defeat," your party members will aggressively attack the enemies they encounter. This order can be effective when you want to strengthen your skills or improve your abilities. If you select "priority: explore," your party members will attempt to evade battles as much as possible and concentrate on exploring the floor.

Command Menu

Press the $\triangle$ button while in the field to bring up the Command Menu. There are seven commands you may use to keep your party in peak condition.

>> Skill

This command displays each character's Persona skills. Certain skills can be activated from here while exploring Tartarus.

>> Item

This command displays all the items you have on hand. You can also view equipment and valuables with the L and R buttons.

>> Persona

This command allows you to view the status of the main character's current Persona, as well as switch to a different Persona.

>> Equip

This command will enable you to change each character's weapons, armor, and accessories.

>> Status (see pg.13)

This command allows you to view the status of each character and their Personas.

>> S. Link

This command displays the ranks of your current Social Links and some basic information on them.

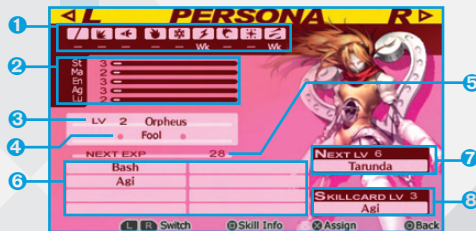
>> System

This command enables you to view your requests and glossary. You can also change various game settings here.

Quest	Review all the requests you have received in the Velvet Room.
Glossary	Look up key phrases in the game.
Config	Change the game settings.
Erase data	Erase saved data.
Load data	Load data and continue from where you left off.
Title Screen	End your game and return to the title screen. Unsaved data will be lost.

Personas

Personas possess a wide variety of abilities. They are the key to defeating the Shadows. The main character is the only SEES member who can access multiple Personas.



1 The following descriptors indicate a Persona's affinity to the nine elements listed below:

- Wk:** Weak against that element
- Str:** Strong against that element
- Nul:** Nullifies attacks of that element
- Drn:** Drains attacks of that element
- Rpl:** Repels attacks of that element

	Slash/Sword		Fire		Wind
	Strike/Fist		Ice		Light
	Pierce/Arrow		Electricity		Darkness

2 The Persona's statistics are displayed here. A Persona's stats will affect the character it belongs to.

3 The Persona's current level.

4 The Persona's Arcana.

5 The amount of experience points needed to reach the next level.

6 The Persona's skills.

7 The next skill that will be obtained, along with the level at which it will be received.

8 The skill card gained from the Persona and the level at which it is gained.

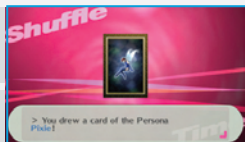
>> How to Obtain a Persona

The main character can obtain a new Persona by winning a battle or by performing a fusion in the Velvet Room. In general, you are unable to obtain a Persona with a higher level than that of the main character. Personas created by fusion, however, can be an exception.



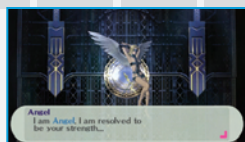
>> Shuffle Time

"Shuffle Time" will sometimes appear after you win a battle. You may obtain a Persona if you draw the right card.



>> Fusion

You can create new Personas by performing fusions in the Velvet Room. The higher the Social Link rank that corresponds to the newly-created Persona's Arcana, the more bonus experience points the Persona will receive.

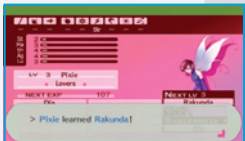


>> Number of Personas

The main character can have up to six Personas at the beginning of the game. This number will increase as you progress through the game.

>> Strengthening Personas

Personas use the experience earned in battle to level up and improve their attributes. When Personas level up, their statistics will automatically increase. The Persona will learn new skills when it reaches certain levels. Note: As the main character and other characters level up, their HP and SP will increase.



>> Skill Cards

Personas which have reached a certain level will give you a skill card. You may use these skill cards at any time to teach the skill to another Persona. Skills learned in this way can be passed down through fusion.

Status

You can view the main character's status and that of his or her Personas on the Status Screen. It is important to do this often when in Tartarus. The abilities that affect battles (Strength, Magic, Endurance, Agility and Luck) are determined by the equipped Persona.



1 Displays the character's attributes. Each category has six levels, all of which can be improved through daily activities.

Charm

Indicates the main character's level of charm. This attribute can be improved by spending time in the various restaurants and entertainment venues located around town, or by giving the correct answer when asked a question in class.

Courage

Indicates the main character's level of courage. This attribute can be improved by spending time in the various restaurants and entertainment venues located around town.

Academics

Indicates the main character's intelligence level. This attribute can be improved by spending time studying and paying attention to your teachers in class.

2 The character's current level.

3 The character's hit points (current/maximum). The character will be unable to move if his or her HP reaches zero.

4 The character's spirit points (current/maximum). SP is consumed by using Persona skills.

5 The character's current condition (see p.7).

6 The character's equipment and stats.



Status Ailments

In battle, either side can be affected by various status ailments. To be better prepared, learn the status ailments below and how to deal with them.



Charm

The character will attack party members or heal your enemies. If the main character is in this state, he or she will act on his or her own.



Distress

Indicates a character is so surprised that he or she cannot evade attacks. His or her defenses will be weakened slightly, and the chances of an enemy making a critical hit on the character will increase significantly.



Panic

The character will not be able to concentrate well enough to summon his or her Persona. The chances of the character receiving a critical hit will increase.



Fear

The character's chances of being stunned will increase, and enemies will be able to evade the character's attacks more often. The chances of the character taking a critical hit will increase significantly.



Rage

The character will defy all commands and continue to use physical attacks. His or her offensive strength will increase, but the defensive abilities will decrease significantly.



Freeze

Indicates a character is frozen and cannot move. He or she will be unable to evade enemy attacks. This status ailment lasts one turn.



Shock

Indicates a character has been shocked by electricity. He or she cannot evade enemy attacks. The chances of the character taking a critical hit will increase significantly.



Poison

Indicates a character has been poisoned. He or she will lose a certain amount of HP for every action taken, including walking around. The effects of this ailment will not fade with time.



Dizzy

You cannot move until your next turn.

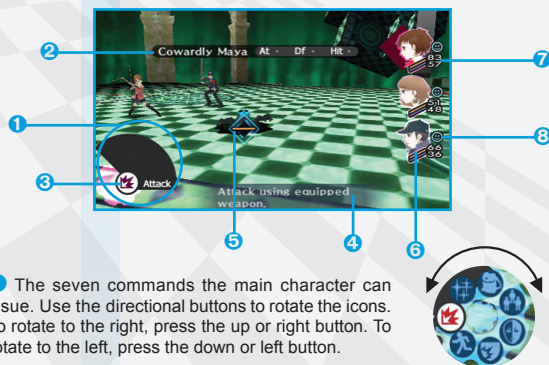
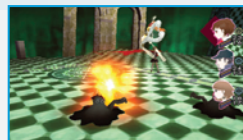


KO

Your HP has fallen to 0. Does not recover naturally.

Battle

A battle will begin when the party encounters a Shadow in Tartarus. The main character will lead the squad, giving commands to the party members to direct their actions and utilize their Personas. The turn order in battle is not set; it will be determined by the statistics of the participants. Therefore, it will be very important to observe the progress of the battle and react accordingly.



- 1 The seven commands the main character can issue. Use the directional buttons to rotate the icons. To rotate to the right, press the up or right button. To rotate to the left, press the down or left button.
- 2 The name of the enemy currently selected with the cursor.
- 3 The command currently selected. Rotate the icons and select the one you wish to issue. Press the $\times$ button to confirm.
- 4 Explanation of the current selection.
- 5 The cursor. Use the left and right directional buttons to move the cursor and select your target. The bar indicates the enemy's remaining HP.
- 6 Party member portraits. A character's portrait will change when he or she suffers a status ailment.
- 7 The character's HP/SP bars. The upper number indicates the party member's HP, while the lower number indicates his or her SP.
- 8 This icon indicates the character's current condition.



Battle Commands

The seven battle commands are Attack, Skill, Item, Tactics, Persona, Escape, and Defense. The party members can engage in battles automatically, so it is important to direct their tactics.



Attack

This is a basic command to attack an enemy with a character's currently equipped weapon. Select Attack to make the cursor appear on the screen. Then, use the left and right directional buttons to target an enemy and press the $\times$ button to confirm.



Skill

Select this command to use a Persona's skill. Choose the one you want from the list and select the target. The amount of HP or SP consumed by the skill will be displayed next to the skill name.



Item

Select this command to use an item. Choose the item you want from the item list, press the $\times$ button to confirm, and select the target.



Tactics

Select this command to issue an order to the other party members. You can direct each member individually by selecting characters one by one from the list, or direct all members at once by selecting "All Members" from the top.

Examples

Characters in Battle

Act Freely: Each member will act on his or her own.

Full Assault: Prioritize attacking.

Conserve SP: Use as little SP as possible.

Heal/Support: Party members will prioritize their healing/support actions.

Direct Command: Take direct control over your teammates.

Run Away: Make your party run away individually.

Support Characters

Analyze: Ask the supporting character to analyze the enemy's affinities.

Request Help: Ask for assistance from allies not in battle.



Persona

Select this command to change Personas. Select a Persona from the list or press the $\square$ button to check its status. You can change Personas only once per turn. (Main character only.)



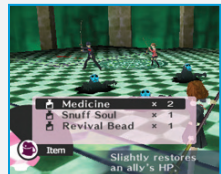
Defend

While defending, damage sustained will be lessened, and your weakness will be protected from elemental attacks.



Escape

You can attempt to flee from battle. However, if you fail, the enemy may attack you, so be careful. You cannot use this command in certain battles.





Lead Strategically

Each character has his or her own unique strengths and weaknesses. In battle, it is very important to understand the nature of these attributes; attack the enemy's weaknesses and avoid letting your own be exploited. Pay attention to



the indications displayed on the screen to choose the best possible actions during battle.

Indications



This attack can deal a great amount of damage. You can attack an enemy continuously with the "1 More" option. Critical attacks can knock an enemy down.



This attack targets an enemy's weakness. It can knock an enemy off-balance and deal a great amount of damage. You can earn an extra attack with the "1 More" option.



If a character is immune to the attack type, the attack will be nullified.



This indicates that an enemy has been knocked down and cannot do anything until it gets back up again. Once all of your enemies have been knocked down, it is time to launch an "All-Out Attack."

>> 1 More

If you exploit an enemy's weakness, or if you successfully land a critical hit, a "1 More" icon will appear. This will enable you to attack an additional time. Once you know what an enemy's weakness is, you can attack repeatedly without giving the enemy a chance to retaliate.



Battle Tactics

You can activate "RUSH" during battle by pressing the $\triangle$ button. This tactic will enable you to continue attacking automatically. Press the $\triangle$ button again to turn RUSH off. To "Analyze" an enemy, use the L button to target your selection and press the $\times$ button to confirm. Use the R button to view the turn order.

$\triangle$ button	Turn RUSH on/off
R button	Review the order of action
L button	Check enemy status
L button + $\times$ button	Analyze an enemy



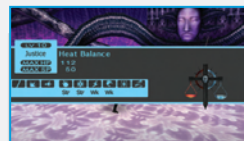
All-Out Attack

In addition to normal attacks, there are other powerful attacks such as All-Out Attacks, Double Team Attacks, and Fusion Spells.

How to Perform an All-Out Attack

Learn the Enemy's Weakness

The easiest way to learn an enemy's weakness is to use the Analyze command. You can also try guessing an enemy's weakness from the indication that appears when it is hit, or from the way it attacks you. According to the analysis, Heat Balance is weak against Wind and Electricity, and is strong against Fire and Ice.



Exploit the Enemy's Weakness

You can use a Persona with Garu, a Wind spell, to exploit the Wind weakness of these Shadows. By attacking the weakness, you will knock the enemy off balance and earn a "1 More." An All-Out Attack is easier to achieve if all the enemies are the same type.



A Double Team Attack May Occur

If you strike an enemy's weakness and earn a "1 More," a teammate may offer to use a Double Team attack. This will cause an enemy to fall down, making it easier to set up an All-Out Attack.



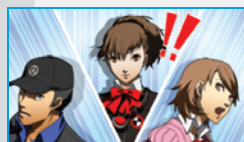
Knock Down All the Enemies

When all your enemies are down, the special window will appear. Press the $\times$ button to perform an All-Out Attack, or the $\circ$ button to continue attacking individually.



Attack

All party members (except those in abnormal states) will charge the enemy. Weaker enemies will be unable to handle the assault and will be easily defeated. This maneuver is an efficient way of dealing with a number of weak enemies or one strong enemy. Activate an All-Out Attack whenever it is available to you.



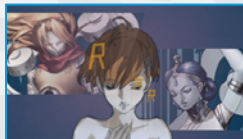
Double Team Attack

If you strike an enemy's weakness and earn a "1 More," a teammate may offer to use a Double Team attack. Double Team attacks will not trigger unless your Social Link rank with SEES is high.



Fusion Spells

If you have a Fusion Spell card, you may use it in battle to let loose a powerful attack. In a Fusion Spell, multiple Personas will cooperate to achieve a variety of results. Fusion Spells can only be used by the main character.



Fusion Spells

Cadenza (Orpheus + Apsaras)

Improves all members' evasion rates and restores HP by 50%.

Jack Brothers (Jack Frost + Pyro Jack)

May knock down all enemies.

Justice (Angel + Archangel)

Decreases enemies' HP by half (Light).

Frolic (Narcissus + Pixie)

Fully regenerates all party members.

King and I (King Frost + Black Frost)

Damages all enemies while freezing them.

Best Friends (Decarabia + Forneus)

Bestows all -kaja boosts on one party member.

Summer Dream (Oberon + Titania)

Anything can happen.

Thunder Call (Take-Mikazuchi + Thor)

Inflicts great damage to all enemies while shocking them.

Dreamfest (Incubus + Succubus)

High probability of charming all enemies.



End of Battle

When you have defeated all of your enemies, the battle will end and the results screen will be displayed. Here you can view how much experience you have received as well as other relevant information. Characters and



Personas will level up when they have accrued enough experience. Sometimes, you will be able to participate in a Shuffle.

►► Shuffle

During a Shuffle you will have the opportunity to draw a card and obtain a new item or Persona. Some cards will have additional effects. Watch the movements of the cards closely and select the one you want.



Persona

Choose this card to receive a new Persona. Remember, you cannot obtain a Persona if you already have that particular Persona, or if the level of the Persona is higher than the level of the main character.



Coin

Choose this card to receive money. The higher the rank of the card, the more money you will receive.



Sword

Choose this card to receive a weapon. The higher the rank of the card, the stronger the weapon will be.



Wand

Choose this card to receive additional experience points.



Cup

Choosing this card will result in either only the main character being healed, or all party members being healed, including the main character.



Blank

Choosing this card will result in no extra reward.

>> The Reaper

When you stay on the same floor for too long or draw a Skull card during Shuffle Time, the Reaper will appear. It's a very strong opponent, so get to the next floor as fast as you can to avoid having to fight it.



▶▶ Character Growth and Leveling Up



All members who participate in a battle and the Personas they have equipped will earn a certain amount of experience after a victory. Once they have gained enough experience points, party members and Personas will level up: The main character's HP and SP will increase; the other members will acquire new skills and their attributes will improve.

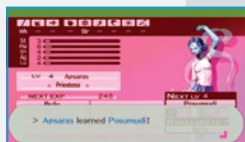
>> Main Character's Growth

When the main character levels up, a message will appear on the screen. His or her HP and SP values will increase, the maximum level of the Personas he or she can use will increase, and the number of Personas he or she can possess will occasionally increase.



>> Persona Growth

When a Persona levels up, its statistics will improve. It will also learn new skills when it reaches certain levels.



▶▶ Being Defeated in Battle and Game Over

If a character's HP reaches zero during a battle, he or she will become unconscious. If this happens to the main character, the game will end. If you are playing on Easy, you will be able to continue up to ten times. If you are playing on Normal or any higher difficulty, you will return to the title screen.



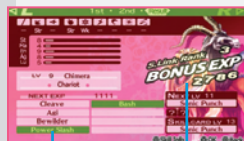
The Velvet Room

Once you have obtained the Velvet Key, you can enter the Velvet Room. There you can ask Igor to fuse your Personas, or receive a request from his assistant. The Velvet Room can be found in the entrance of Tartarus or below the karaoke box in Paulownia Mall.



▶▶ Creating a Persona

You can create a new Persona by fusing your existing Personas. The Social Links the main character belong to will have an effect on the procedure; the newly created Persona will receive additional experience according to the rank of the Social Link it is associated with. The newly created Persona will sometimes inherit skills from its parent Personas.



Skills

Bonus exp by Social Link

>> Normal Spread

To fuse two Personas, use the up and down directional buttons to select the first Persona and press the X button to confirm. Repeat the procedure for the second Persona and the result will appear on the right side of the screen. Pay close attention to the newly-created Persona's abilities and characteristics.



Refer to p.26 for a full Persona fusion chart.

>> Triangle Spread

You can create a high-powered Persona by fusing three Personas. Select three Personas in the same manner you would for a Normal Spread. There are some Personas that can only be created in Triangle Spread, so try as many combinations as possible.



▶▶ Review Your Requests and Browse the Persona Compendium

In the Velvet Room, you can review the requests you have received. You will earn a reward for each request you fulfill, so be sure to review them frequently. You can view currently active quests in the System menu (see p.10). You can also browse the Persona Compendium and register your Personas here.



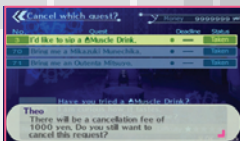
>> View Requests

View the nature of a request, its terms, and its reward. Be aware that some requests will have time limits. Once a time limit has been reached, you will not be able to complete that request. Talk to Igor's assistant after completing a request to receive your reward.



>> Cancel Requests

You can cancel a request if you would like. You can always receive it again if the time limit has not been reached. Note: You will incur a fee for cancelling a request.



>> View Compendium

Your Personas will automatically be registered in the Persona Compendium once you obtain them. Use the L button to sort your Personas by Arcana and the R button to sort them by level. Note: For a fee, you can restore Personas you have lost.



>> Register Persona

All Personas are registered in their original states. You will need to re-register a Persona you have leveled up if you want it to be available in its current state. Use the L and R buttons to toggle between the Persona's registered status and its current status to compare the two.



Limited Warranty

ATLUS, at its sole option, will refund, repair or replace at no charge any defective ATLUS products within ninety (90) days of purchase with proof of purchase date, so long as the defect is not caused by misuse and neglect of the purchaser. EXCEPT FOR THE FOREGOING LIMITED WARRANTY, ALL EXPRESS, IMPLIED AND STATUTORY WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF PROPRIETARY RIGHTS, ARE EXPRESSLY DISCLAIMED. ATLUS SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER DAMAGES, EVEN IF DAMAGES RESULT FROM THE USE OF ATLUS PRODUCTS IN ACCORDANCE WITH ATLUS MANUAL INSTRUCTIONS. IN SOME JURISDICTIONS, SOME OF THE FOREGOING WARRANTY DISCLAIMERS OR DAMAGE LIMITATIONS MAY NOT APPLY.

Atlus Customer Service Department/Technical Support Line: (949)788-0353
Call this number for help in operating our products or for general product questions. Representatives are available Monday - Friday, 9:00am to 5:30pm Pacific Time. You can also reach us at service@atlus.com.

Join the Atlus Faithful!

Atlus Faithful is a free membership service that will give you access to breaking news, special promotions, exclusive content and more. Visit www.atlus.com/faithful and create your login and password. You'll immediately start receiving membership benefits!

Go to www.atlus.com and follow us on:



"PlayStation", "PS" Family logo, "PSP", and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo and Memory Stick PRO Duo are trademarks of Sony Corporation.

Updating the PSP® (PlayStation®Portable) system

Updating the PSP® system software

This UMD® includes the latest update data for the PSP® system. If a screen prompting you to update the system software is displayed when you start the UMD®, you must perform an update to start the software title contained on the UMD®.

Performing the update

When you insert the UMD®, an icon (as shown on the right) is displayed under [Game] in the home menu. Select the icon, and then follow the on-screen instructions to perform the update.

Before starting the update:

- Fully charge the PSP® system battery.
- Connect the AC adaptor to the system and plug it into an electrical outlet.

During an update:

- Do not remove the AC adaptor, turn off the system or remove the UMD®.

If an update is canceled before completion, the system software may become damaged, and the system may require servicing to repair or exchange.

Checking that the update was successful

After the update has been completed, select [System Settings] under [Settings] from the home menu, and then select [System Information]. If the System Software field displays the version number of the update, the update was successful.



Persona Fusion Chart

	Fool	Magi	Prsts	Emprs	Emper	Hiero	Lvrs	Char	Just	Hrmit	Fortu	Strng	H.Man	Death	Tmpr	Devil	Tower	Star	Moon	Sun	Judge	Aeon
Fool	Fool	Hiero	Just	Fortu	Char	Hrmit	Prsts	Emper	Lvrs	Prsts	Just	H.Man	Magi	Strng	Hiero	Hrmit	Moon	Aeon	Fortu	Emprs	Star	Death
Magi	-	Magi	Lvrs	H.Man	Tmpr	Hrmit	Emper	Devil	Hiero	Char	Emper	-	Devil	-	Death	Tmpr	Emprs	Emprs	Prsts	Lvrs	-	-
Prsts	-	-	Prsts	Lvrs	Just	Char	Magi	Magi	Lvrs	Strng	Magi	Hrmit	Strng	Emper	Emprs	-	-	Just	Star	Star	Emprs	Emprs
Emprs	-	-	-	Emprs	Lvrs	Prsts	Fortu	Devil	Emper	Lvrs	Strng	Char	Char	Lvrs	Lvrs	Lvrs	Char	Tmpr	Lvrs	Lvrs	-	Moon
Emper	-	-	-	-	Emper	Char	Char	Hrmit	Devil	Strng	-	H.Man	Hrmit	Moon	H.Man	-	-	Just	-	Emprs	Hiero	-
Hiero	-	-	-	-	-	Hiero	Magi	Just	Char	Char	Emper	Prsts	Lvrs	Emprs	Strng	-	Tmpr	Prsts	Tmpr	Tmpr	Lvrs	-
Lvrs	-	-	-	-	-	-	Lvrs	Emper	Char	Just	Magi	Hiero	Hrmit	Devil	Prsts	Strng	Star	Hiero	Emprs	Hiero	-	H.Man
Char	-	-	-	-	-	-	-	Char	Magi	Tmpr	Strng	Just	Fortu	-	Death	H.Man	Moon	-	Fortu	-	-	Death
Just	-	-	-	-	-	-	-	-	Just	Prsts	Char	Tmpr	Prsts	Moon	Moon	-	Star	Emper	-	Emper	Aeon	-
Hrmit	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Hrmit	Emper	Fortu	Fortu	-	H.Man	Death	-	Char	Magi	-	-	Star
Fortu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Fortu	-	Strng	-	Lvrs	Moon	Moon	Moon	Char	Tmpr	-	Devil
Strng	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Strng	Hrmit	H.Man	Moon	Fortu	Devil	Prsts	H.Man	Prsts	H.Man	-
H.Man	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	H.Man	Devil	Hiero	Moon	Death	Strng	Emprs	-	-	Tmpr
Death	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Death	-	-	-	-	Star	-	-	-
Tmpr	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Tmpr	Death	Devil	Moon	Emprs	Star	Moon	Star
Devil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Devil	-	-	-	-	-	Lvrs
Tower	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Tower	-	Fortu	-	Aeon	Moon
Star	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Star	Death	Just	Tmpr	Devil
Moon	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Moon	Tmpr	-	-
Sun	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sun	Star	Emprs
Judge	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Judge	Star
Aeon	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Aeon

Afin d'utiliser ce produit de façon sécuritaire, veuillez lire attentivement la section suivante du présent guide ainsi que la section Précautions du mode d'emploi accompagnant le système PSP^{MD} (PlayStation^{MD} Portable) avant de le mettre en marche. Conservez tant le présent guide du logiciel que le mode d'emploi du système pour consultation ultérieure.

⚠️ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/CRISE ÉPILEPTIQUE

Un pourcentage très limité d'individus pourraient subir une crise d'épilepsie ou une perte de conscience lorsqu'ils sont exposés à certains effets lumineux ou stroboscopiques. L'exposition à certains effets lumineux ou fonds d'écran sur un téléviseur en jouant à un jeu vidéo peut déclencher une crise épileptique ou un évanouissement chez ces personnes. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes épileptiques ou une crise d'épilepsie non détectés précédemment chez des personnes qui n'ont aucun antécédent épileptique. Si vous, ou toute personne au sein de votre famille, êtes susceptible de souffrir d'une crise épileptique ou avez déjà fait une crise d'épilepsie de quelque type que ce soit, veuillez consulter un médecin avant de jouer à ce jeu. **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT** de jouer et consultez un médecin avant de recommencer à jouer si vous ou votre enfant ressentez l'un des problèmes de santé ou symptômes suivants :

- étourdissements
- vision altérée
- contraction musculaire ou oculaire
- perte de connaissance
- désorientation
- crise épileptique
- convulsion ou tout mouvement involontaire

NE RECOMMENCEZ À JOUER QU'UNE FOIS QUE VOTRE MÉDECIN VOUS Y AURA AUTORISÉ.

Usage et pratique des jeux vidéo de façon à réduire le risque de crise épileptique

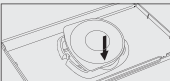
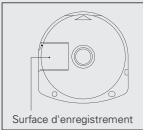
- Utilisez le jeu dans une pièce bien éclairée et éloignez-vous suffisamment de l'écran.
- Évitez d'utiliser le système PSP^{MD} de façon prolongée. Prenez une pause de 15 minutes au cours de chaque période d'une heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous vous sentez fatigué ou avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si vous ressentez l'un des symptômes suivants : vertige, nausée ou symptôme similaire au mal des transports; inconfort ou douleur aux yeux, aux oreilles, aux mains, aux bras ou à toute autre partie du corps. Si le malaise persiste, consultez un médecin.

N'utilisez pas le système en conduisant ni en marchant. N'employez pas le système dans un avion ni dans un établissement médical où son utilisation est interdite ou fait l'objet de restrictions. Désactivez la fonction réseau du système PSP^{MD} lorsque vous utilisez celui-ci dans un train ou tout autre endroit bondé. Si vous utilisez le système à proximité d'une personne ayant un stimulateur cardiaque, le signal en provenance de la fonction réseau du système PSP^{MD} pourrait causer de l'interférence avec le stimulateur.

Utilisation et manipulation de l'UMD^{MD}

- Ce disque est au format logiciel PSP^{MD} (PlayStation^{MD} Portable) qui a été conçu pour être utilisé uniquement avec le système PSP^{MD}. L'emploi du disque avec tout autre appareil peut endommager l'UMD ou l'appareil en question.
- Ce disque est compatible avec le système PSP^{MD} portant la mention POUR VENTE ET UTILISATION AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA UNIQUEMENT.
- Selon le logiciel employé, un support Memory Stick Duo^{MC} ou Memory Stick PRO Duo^{MC} (tous deux vendus séparément) pourrait être requis. Reportez-vous au guide d'utilisation du logiciel pour obtenir de plus amples détails.
- Si une image en arrêt momentané reste affichée à l'écran pour une période de temps prolongée, une image résiduelle pourrait demeurer à l'écran en permanence.
- Ne laissez pas le disque exposé à la lumière directe du soleil, près d'une source de chaleur, dans une voiture ni tout autre endroit où il pourrait être soumis à une haute température ou à un taux d'humidité élevé.
- Ne touchez pas à l'ouverture située à l'arrière du disque (la surface d'enregistrement du disque : voir l'illustration). Ne laissez pas la poussière, le sable, des corps étrangers ou d'autres types de saletés s'accumuler sur le disque.
- Ne bloquez pas l'ouverture avec du papier ou du ruban gommé.
- N'écrivez pas sur le disque.
- Si de la saleté ou des débris s'y accumulent, nettoyez-les à l'aide d'un chiffon doux.
- Pour nettoyer le disque, essayez sa surface extérieure à l'aide d'un chiffon doux.
- N'employez pas de solvants tels le benzène, d'agents nettoyants disponibles en magasin qui n'ont pas été conçus pour les CD, ni de pulvérisateurs antistatiques conçus pour les disques en vinyle, car ils pourraient endommager le disque.
- N'insérez pas dans le lecteur un disque craqué ou déformé, ni de disque qui aurait été réparé avec un adhésif, car un tel disque pourrait endommager la console ou causer une défaillance.
- La société SCE ne pourra être tenue responsable de dommages causés par la mauvaise utilisation d'un disque.



Éjection du disque

Appuyez sur le côté droit du disque jusqu'à ce qu'il soit dans la position indiquée sur l'illustration, puis retirez-le. N'appliquez pas de force excessive, car cela pourrait endommager le disque.

Entreposage du disque

Insérez le côté inférieur du disque, puis appuyez sur le côté supérieur jusqu'à ce que vous entendiez un déclic. Si le disque n'est pas inséré correctement, il pourrait subir des dommages. Placez le disque dans son boîtier de rangement lorsque vous ne l'utilisez pas. Veillez à conserver le disque hors de la portée des enfants. Ne laissez pas le disque sans protection, car il pourrait alors se déformer ou subir un autre type de dommage.



Table des matières

Commandes de base • 31

Commencer une partie • 32

Vie étudiante • 33

Tartarus • 35

Menu de commandes • 38

Personas • 39

État • 41

Combat • 43

Velvet Room (salle de velours) • 51

Tableau de fusion des personas • 26

POUR COMMENCER

Ajustez le système PSP^{MD} (PlayStation^{MD} Portable) selon les instructions contenues dans le mode d'emploi accompagnant le système. Allumez le système. Le voyant d'alimentation tourne au vert et le menu d'accueil s'affiche. Appuyez sur le mécanisme de verrouillage indiqué par OPEN (OUVRIR) afin d'ouvrir le couvercle du disque. INSÉREZ le disque SMT^{MD}: Persona^{MD} 3 Portable^{MC} en veillant à ce que l'étiquette soit positionnée à l'opposé du système. Faites glisser le disque pour l'insérer complètement, puis fermez le couvercle. À partir du menu d'accueil du système PSP^{MD} sélectionnez l'icône Game (jeu) et ensuite l'icône UMD. Une vignette correspondant au logiciel s'affiche alors. Sélectionnez la vignette et appuyez sur la touche  du système PSP^{MD} pour lancer le logiciel. Suivez les instructions à l'écran et consultez le présent guide pour obtenir les renseignements relatifs à l'utilisation du logiciel.

AVIS : N'éjectez en aucun cas un disque UMD^{MD} lorsqu'il se trouve en mode de lecture.

Memory Stick Duo^{MC}

Avertissement! Conservez le support Memory Stick Duo hors de la portée des enfants, autrement ceux-ci pourraient l'avaler par accident.

Afin de sauvegarder la progression d'une partie et les paramètres de jeu, insérez le support Memory Stick Duo dans la fente pour support de sauvegarde du système PSP^{MD} de façon prolongée. Vous pouvez charger une partie sauvegardée à partir du même support de sauvegarde ou de tout support Memory Stick Duo contenant une partie sauvegardée précédemment.

Commandes de base

Terrain	
Touches de navigation/ manche analogue	Déplacement du curseur
Touche L	Non utilisé
Touche R	Activer/désactiver les icônes point d'accès
Touche 	Vérifier/Parler/Confirmer
Touche 	Annuler/Tenir pour augmenter la vitesse de déplacement du curseur
Touche 	Accès au menu des commandes/Tenir pour faire avancer le texte
Touche 	Menu des raccourcis de voyage
Touche DÉMARRER (START)	Non utilisé
Touche SÉLECTIONNER (SELECT)	Non utilisé

Tartarus	
Touches de navigation/manche analogue	Déplacer le personnage
Touches L/R	Fait tourner l'appareil-photo
Touche 	Vérifier/Parler/Confirmer/Déployer une arme
Touche 	Repositionner l'appareil-photo
Touche 	Accéder au menu de commandes
Touche 	Accéder au menu des tactiques
Touche DÉMARRER (START)	Carte automatique
Touche SÉLECTIONNER (SELECT)	Non utilisé

Combat	
Touches de navigation	Anneau de contrôle de la rotation/Curseur de déplacement
Touche L	Analyser
Touche R	Afficher l'ordre des tours
Touche 	Pour confirmer
Touche 	Pour annuler/arrêter le mode de combat automatique
Touche 	Activer/désactiver le mode de combat automatique
Touche 	Non utilisé
Touche DÉMARRER (START)	Non utilisé
Touche SÉLECTIONNER (SELECT)	Non utilisé

Commencer une partie

Après le film d'ouverture l'écran titre s'affiche. Appuyez sur n'importe quelle touche afin d'ouvrir le menu principal.

►► Nouvelle partie

Commencez une aventure à partir du début. D'abord, vous choisirez le sexe du personnage principal ainsi que le niveau de difficulté. Votre expérience de jeu sera différente selon le sexe choisi. Une fois que ces choix ont été faits, il n'est pas possible de les modifier.

►► À propos du sexe du personnage

Le schéma de couleur de l'interface et les liens sociaux disponibles varient selon le sexe du protagoniste.

►► Saisir le nom de votre personnage

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous devez nommer le personnage principal. Après avoir saisi un prénom et nom, appuyez sur la touche DÉMARRER.

Commandes de saisie de texte

Touches de navigation: Déplacement du curseur

Touches L/R: Permet de passer à la case précédente/ suivante

Touche X: Pour confirmer

Touche O: Pour supprimer

Touche DÉMARRER (START): Pour terminer

►► Chargement d'une partie

Vous pouvez ici continuer une partie déjà entamée et sauvegardée précédemment. Sélectionnez un fichier à charger et appuyez sur la touche X.

►► Configuration

Cette option vous permet d'ajuster les options de la partie. Vous pouvez également accéder à ce menu dans le jeu en sélectionnant Système à partir du Menu de commandes.

►► Installation des données

Vous pouvez installer les aspects de la partie sur une clé de mémoire Memory Stick Duo^{MC} ou Memory Stick PRO Duo^{MC}. Vous devrez disposer d'au moins 258 Mo d'espace libre afin de déployer la fonction d'installation des données.

* Après l'installation, activez « Installation des données » (Data Install) dans le menu de configuration pour faire état de sa présence. L'installation réduira la durée de chargement des données, ce qui offrira une expérience de jeu plus uniforme.

►► Sauvegarde de la partie

Vous pouvez sauvegarder la partie sur la feuille de signature dans le dortoir, le vestibule du Tartarus ou à votre propre pupitre en classe. Choisissez le fichier où sauvegarder la partie, puis appuyez sur la touche X pour confirmer le choix. Si vous choisissez un nom de fichier qui contient déjà des données, ces données seront écrasées. Il est nécessaire de disposer d'une clé USB Memory Stick^{MC} comportant au moins 352 Ko d'espace libre afin de sauvegarder une partie. N'enlevez pas la clé Memory Stick^{MC} ou n'éteignez pas le système pendant le processus d'enregistrement.

Vie étudiante

►► « Icônes point d'accès » pratiques

En appuyant sur la touche R alors que vous vous trouvez sur le terrain, les icônes point d'accès seront affichées sur certaines personnes et certains lieux, vous permettant de ne manquer aucune occasion d'interaction possible.



Types d'icônes point d'accès

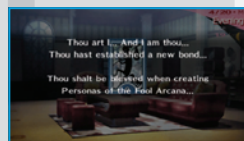
- NPC : vous pouvez parler avec les gens ici
- Sortie : déplacement vers un autre endroit
- Objet : un endroit qui peut être inspecté
- Porte : endroit où vous pouvez entrer
- Sauvegarde : vous pouvez sauvegarder votre partie ici

►► Utilisation des raccourcis

Appuyez sur la touche □ pour accéder à une liste d'endroits où vous pouvez vous rendre à partir de votre position actuelle. Cela prend moins de temps que d'utiliser les icônes de point d'accès « Sortie », donc ayez recours à cette caractéristique pour en tirer profit.

►► Établir autant de liens sociaux que possible

Il est très important que vous établissiez de nombreux liens sociaux. Pour ce faire, vous devrez devenir ami avec autant de personnes que possible. La meilleure façon pour connaître vos compagnons de classe consiste à participer à des activités de club et à assister au conseil étudiant.

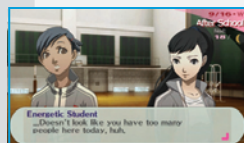


►► Escouade d'intervention extrascolaire spécialisée (EIES)

C'est là le tout premier lien social que vous pourrez tisser. Il consiste en un groupe d'étudiants vivant dans le dortoir qui possèdent le même « pouvoir » que Yukari et Junpei.

►► Activités des clubs

Joignez-vous à un club, cela vous permettra d'en apprendre davantage sur les autres membres. Les membres de chaque club se rencontrent lors d'un jour différent.



►► Compagnons de classe

Vous pouvez établir des liens sociaux avec vos camarades de classe. (Il vous est également possible de créer des liens sociaux avec les personnes qui ne vont pas dans votre école.)

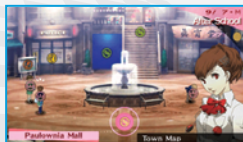


Autour de la ville

Lorsque vous quittez l'école, vous passez à la carte de la ville. Sélectionnez l'endroit où vous voulez vous rendre, puis appuyez sur la touche $\times$ pour vous y rendre automatiquement.

>> Centre commercial Paulownia

Vous pouvez ici faire des provisions pour vos voyages à Tartarus : vous pouvez acheter et vendre des armes et de l'équipement à la station de police ou acheter des objets à la pharmacie Aohige. (Une entrée menant à la salle de velours se situe dans le hall sous la boîte de karaoké.) Le centre commercial comprend également une boîte de nuit pour adultes qui est ouverte le soir.



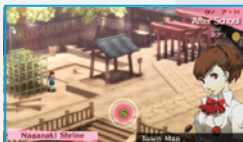
>> Centre commercial linéaire Iwatodai

On retrouve autour de la station un grand nombre de restaurants-minutes. Vous pouvez rehausser le courage et les études du personnage principal en passant du temps dans les restaurants.



>> Sanctuaire Naganaki

Le sanctuaire Naganaki est situé à proximité du dortoir. Bien que l'endroit soit habituellement désert, il est souvent possible d'y trouver des enfants qui jouent sur le terrain de jeu. Une boîte pour offrandes et un distributeur de bonne aventure se trouvent à l'arrière du sanctuaire.



>> Port Island Station

La zone autour de la station comprend des sites que vous pouvez visiter, par exemple un cinéma, afin de hausser votre capacité d'ensorcellement et votre courage.



>> Travail à temps partiel

Vous pouvez occuper un emploi à temps partiel au cinéma de Port Island Station, au bistro du centre commercial Paulownia ou au centre de guérison Be Blue V. Non seulement vos statistiques s'amélioreront, mais vous serez payés. Il est donc dans votre intérêt de profiter de ces occasions.

Tartarus

Si vous désirez explorer le Tartarus, vous devrez parler à Mitsuru dans le dortoir la nuit, puis choisir « Se rendre au Tartarus ce soir » (Go to Tartarus tonight). En choisissant cette option, vous passerez à l'« heure noire » (Dark Hour).

►► Vérification de l'état physique des membres de votre équipe

Mitsuru peut également vous renseigner sur l'état physique de vos alliés.

États



Très bon : le personnage est dans une excellente condition physique. Ses capacités à s'évader et à éviter un coup terrible ont une valeur significativement plus élevée.



Bon : le personnage est en bon état physique. Il est dans une condition qui lui permet d'explorer le Tartarus et de combattre les ennemis. Cependant, veillez à ne pas laisser le personnage trop se fatiguer.



Fatigue : le personnage est fatigué et ses aptitudes à l'offensive et à la défense ont diminué. De plus, le personnage peut avoir de la difficulté à se relever après avoir été envoyé au plancher.



Malade : le personnage est malade, sa capacité de guérison, ses aptitudes à s'évasion et à parer une frappe terrible, de même que ses aptitudes offensives et défensives sont toutes diminuées. Par conséquent, le personnage est vulnérable à différents maux.

Une fois que vous vous trouvez dans le vestibule de Tartarus, discutez avec les gens afin de les ajouter ou de les retrancher de l'équipe avant d'entrer dans la tour.

►► Exploration

Au début, vous ne pouvez accéder au Tartarus qu'en utilisant l'escalier menant au deuxième étage, mais par la suite, vous pouvez passer par les points d'accès pour voyager à l'intérieur du Tartarus. Il existe des terminus spéciaux situés sur des étages particuliers de la tour. Vous aurez la possibilité de les lier à celui qui se trouve à l'entrée.



►► Retour au premier étage

Lorsque vous avez terminé l'exploration ou lorsque les membres de l'équipe sont trop fatigués, retournez à l'entrée en passant par le point d'accès le plus proche. De là, vous pourrez remanier votre équipe si cela est nécessaire. Les membres fatigués quitteront automatiquement l'escouade. Si vous sortez du Tartarus, cela mettra fin à l'exploration.





Votre objectif dans le Tartarus consiste à faire l'ascension de la tour et de défaire les ombres qui bloquent votre chemin lorsque cela est nécessaire. Il est possible d'agrandir la carte miniature située dans le coin inférieur gauche en appuyant sur la touche DÉMARRER (START).

Icônes de la carte

-  **Personnage principal** : indique la position courante du personnage principal et la direction vers laquelle il fait face.
-  **Membre de l'équipe** : indique la position courante d'un membre de l'équipe.
-  **Ombre** : indique la position courante d'un ennemi.
-  **Combat** : indique un combat continu. Vous pouvez prêter assistance en vous joignant au combat.
-  **Coffre au trésor** : indique l'endroit où se situe un coffre au trésor.
-  **Escalier** : indique la chemin pour se rendre à l'étage suivant.
-  **Point d'accès** : indique l'endroit où se trouve un point d'accès, que vous pouvez emprunter pour retourner à l'entrée.

>> Accidents dans le Tartarus

Des accidents surviennent parfois dans le Tartarus. Soyez aux aguets lorsque vous avancez.



>> Personnes manquantes

Les citoyens d'Iwatodai se rendent parfois dans le Tartarus. Vous serez informés par le personnel de la salle de velours lorsque cela survient; si vous les sauvez avant la prochaine pleine lune, vous obtiendrez une récompense.

>> Zones noires

De temps à autre, un étage se trouvera plongé dans l'obscurité totale d'une « zone noire », ce qui vous empêchera d'utiliser la carte.

>> Commencer un combat avec un avantage



Pour attaquer les ombres rencontrées pendant l'exploration, appuyez sur la touche X. Vous n'infligerez aucun dommage à votre ennemi; cependant, si vous frappez l'ombre avec succès avant qu'elle ne vous repère, vous commencerez la partie avec une attaque surprise.

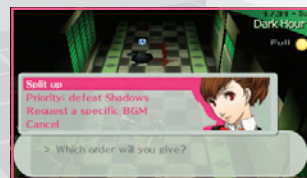
>> Avantage au joueur

Avec une attaque surprise réussie, vous commencerez le combat avec un avantage net. Apprenez à connaître à quelle distance et à quel moment utiliser votre arme pour l'employer de façon optimale.

>> Avantage à l'ennemi

Si une ombre vous attaque en premier, elle aura l'avantage de commencer le combat. Un point d'exclamation apparaît alors sur l'icône de l'ombre aussitôt qu'elle repère l'équipe.

>> Donner un ordre



Appuyez sur la touche □ pour donner l'un des commandements suivants aux membres de votre équipe. Une fois que ceux-ci ont reçu l'ordre, ils agissent automatiquement conformément aux directives reçues. Rappelez-vous que si un membre de l'équipe fait face à un ennemi lorsque l'escouade s'est dispersée, il devra combattre seul.

>> Rompre/Se regrouper (Split up/Regroup)

Si vous donnez l'ordre de rompre, chaque membre de l'équipe se disperse et explore l'étage sur lequel il se trouve à ce moment. Lorsqu'un membre trouve une cage d'escalier ou un point d'accès, l'ensemble de l'équipe est capable d'avancer à l'étage suivant ou de retourner à l'entrée, respectivement. Si vous donnez à votre équipe l'ordre de se regrouper, tous les membres reviendront vers le personnage principal.

>> Priorité défaire/explorer (Prioritize: Defeat/Explore)

Si vous choisissez « priorité : défaire » (priority: defeat), les membres de l'équipe attaquent de façon agressive les ennemis auxquels ils font face. Cet ordre peut être efficace lorsque vous voulez renforcer vos aptitudes ou améliorer vos habiletés. Si vous sélectionnez « priorité : explorer » (priority: explore), les membres de l'équipe tentent d'éviter les combats autant que possible et se concentrent sur l'exploration de l'étage.

Menu de commandes

Appuyez sur la touche $\triangle$ alors que vous vous trouvez sur le terrain pour afficher le menu de commandes. Il existe sept commandes auxquelles vous pouvez avoir recours afin de garder votre équipe dans son meilleur état.

>> Skill (Aptitude)

Cette commande affiche les aptitudes de chaque persona d'un personnage. Certaines aptitudes peuvent être activées à partir d'ici lorsque vous explorez Tartarus.

>> Item (Objet)

Cette commande fait afficher l'ensemble des objets dont vous disposez. Vous pouvez également visualiser l'équipement et les objets de valeur grâce aux touches L et R.

>> Persona

Cette commande vous permet de visualiser l'état de la persona courante du personnage principal, de même que de passer à une autre persona.

>> Equip (Équipement)

Cette commande vous permet de modifier les armes, l'armure et les accessoires de chaque personnage.

>> Status (État) (consulter la page 41)

Cette commande vous permet de visualiser l'état de chaque personnage et de ses personas.

>> S. Link (Lien social)

Cette commande affiche le rang de vos liens sociaux courant et certains renseignements de base qui y sont associés.

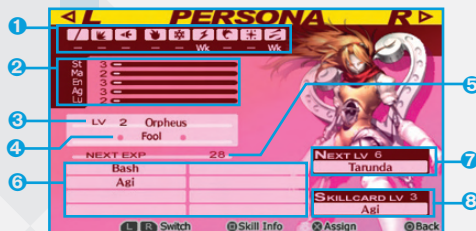
>> System (Système)

Cette commande vous permet de visualiser vos demandes ainsi que le glossaire. Il vous est également possible de modifier les différents paramètres du jeu ici.

Quête	Permet d'examiner l'ensemble des demandes que vous avez reçues dans la salle de velours.
Glossaire	Permet de déterminer les phrases clés du jeu.
Configuration	Change les paramètres de jeu.
Effacement des données	Efface les données sauvegardées.
Chargement des données	Lance le chargement des données qui reprend là où vous avez laissé.
Écran titre	Met fin à votre partie et retourne à l'écran titre. Toute donnée non sauvegardée sera perdue.

Personas

Les personas possèdent une vaste gamme d'habiletés. Celles-ci constituent la clé afin de battre les ombres. Le personnage principal est le seul membre de l'EIES qui peut accéder à des personas multiples.



1 Les descripteurs suivants indiquent l'affinité d'une persona vis-à-vis des neuf éléments énumérés ci-dessous :

Wk (Faible) : est faible face à cet élément

Str (Fort) : est fort face à cet élément

Nul (Invalide) : permet d'invalider les attaques effectuées avec cet élément

Drn (Vide) : permet d'épuiser les attaques effectuées avec cet élément

Rpl (Repousse) : permet de repousser les attaques effectuées avec cet élément



Serpe/Épée



Frappe/coup de poing



Percer/Flèche



Feu



Glace



Électricité



Vent



Lumière



Noirceur

2 Les statistiques de la persona sont affichées ici. Les statistiques d'une persona affectent le personnage auquel elle appartient.

3 Le niveau courant de la persona.

4 L'arcane de la persona (Arcana)

5 La quantité de points d'expérience requis pour atteindre le niveau suivant.

6 Les aptitudes de la persona.

7 La prochaine aptitude obtenue, de même que le niveau correspondant.

8 La carte d'aptitude obtenue de la persona et le niveau correspondant.

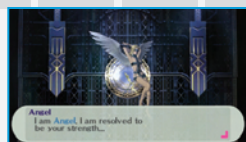
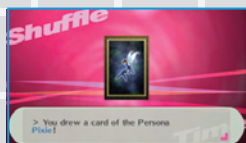
>> Obtention d'une persona

Le personnage principal peut obtenir une nouvelle persona en remportant un combat ou en procédant à une fusion dans la salle de velours. De façon générale, vous ne pourrez pas obtenir une persona dont le niveau est plus élevé que celui du personnage principal. Toutefois, les personas créées par une fusion peuvent constituer une exception à cette règle.



>> Moment de brasser les cartes (Shuffle Time)

L'indication Moment de brasser les cartes apparaît parfois après une victoire lors d'un combat. Vous pouvez obtenir une persona si vous tirez la bonne carte.



>> Fusion

Vous pouvez créer de nouvelles personas en réalisant des fusions dans la salle de velours. Plus le rang du lien social qui correspond à l'arcane de la persona nouvellement créée est élevé, plus la persona reçoit un grand nombre de points supplémentaires d'expérience.

>> Nombre de personas

Le personnage principal peut disposer de jusqu'à six personas allant au début d'une partie. Ce nombre augmente alors que vous progressez dans la partie.

>> Renforcement des personas

Les personas utilisent l'expérience acquise durant un combat pour passer au niveau supérieur et améliorer leurs attributs. Lorsqu'une persona passe au niveau supérieur, ses statistiques s'améliorent automatiquement. La persona apprend de nouvelles aptitudes lorsqu'elle atteint certains niveaux. Remarque : les points HP et SP du personnage principal et des autres personnages augmentent lorsqu'ils passent à un niveau supérieur.



>> Cartes d'aptitude

Les personas qui ont atteint un certain niveau vous donnent une carte d'aptitude. Vous pouvez employer ces cartes d'aptitude en tout temps pour enseigner l'aptitude en question à une autre persona. Les aptitudes apprises de cette façon peuvent être transmises par le processus de fusion.

État

Vous pouvez visualiser l'état du personnage principal et celui de ses personas sur l'écran d'état. Il est important de procéder souvent à cette opération dans le Tartarus. Les habiletés qui affectent les combats sont déterminées par la persona équipée. Ces habiletés sont les suivantes : Force (Strength), Magie (Magic), Endurance, Agilité (Agility) et Chance (Luck).



1 Affiche les attributs du personnage. Chaque catégorie comporte six niveaux et chacun d'entre eux peut être amélioré par le biais d'activités quotidiennes.

Charm (Ensorcellement)

Indique le niveau d'ensorcellement du personnage principal. Cet attribut peut être amélioré en passant du temps dans différents restaurants et lieux de divertissement en ville, ou en répondant correctement à une question posée en classe.

Courage (Courage)

Indique le niveau de courage du personnage principal. Cet attribut peut être amélioré en passant du temps dans différents restaurants et lieux de divertissement en ville.

Academics (Études)

Indique le niveau d'intelligence du personnage principal. Cet attribut peut être amélioré en passant du temps à étudier et en étant à l'écoute du professeur en classe.

2 Le niveau courant du personnage.

3 Les points de mouvement HP (Hit Points) du personnage (valeur courante/maximale). Le personnage ne peut plus bouger si son nombre de HP tombe à zéro.

4 Les points spirituels SP (Spirit Points) du personnage (valeur courante/maximale). Les points SP sont utilisés en recourant aux aptitudes de la persona.

5 L'état actuel du personnage (consulter la page 35).

6 Les statistiques et l'équipement du personnage

Dans un combat, chaque côté sera affecté par divers malaises. Pour être mieux préparé, connaissez les malaises ci-dessous et apprenez comment y répondre.



Charm (Enfermement)

Le personnage attaque les membres de l'équipe ou guérit les ennemis. Si le personnage principal se trouve dans cet état, il agit de son propre gré.



Distress (Détresse)

Indique qu'un personnage est tellement surpris qu'il ne peut se sauver des attaques. Ses défenses sont légèrement affaiblies et la probabilité qu'un ennemi porte un coup terrible augmente de façon significative.



Panic (Panique)

Le personnage n'est pas capable de se concentrer suffisamment afin de mobiliser sa persona. La probabilité que le personnage reçoive un coup terrible est significativement plus élevée.



Fear (Peur)

La probabilité que le personnage soit étourdi augmente et ses ennemis sont plus souvent capables d'éviter ses attaques. La probabilité que le personnage reçoive un coup terrible est significativement plus élevée.



Rage (Rage)

Le personnage défie tous les commandements et continue à déployer des attaques physiques. Sa force offensive augmente, mais il perd beaucoup de ses aptitudes défensives.



Freeze (Figer)

Indique qu'un personnage est figé et ne peut bouger. Il est incapable d'échapper aux attaques de l'ennemi. Ce malaise dure un tour.



Shock (Choc électrique)

Indique qu'un personnage a été électrocuté. Il ne peut échapper aux attaques de l'ennemi. La probabilité que le personnage reçoive un coup terrible est significativement plus élevée.



Poison (Poison)

Indique qu'un personnage a été empoisonné. Il perd un certain nombre de points HP pour chaque manœuvre entreprise, y compris un déplacement dans les environs. Les effets de ce malaise ne s'apaisent pas au fil du temps.



Dizzy (Étourdissements)

Vous ne pouvez bouger avant le prochain tour.

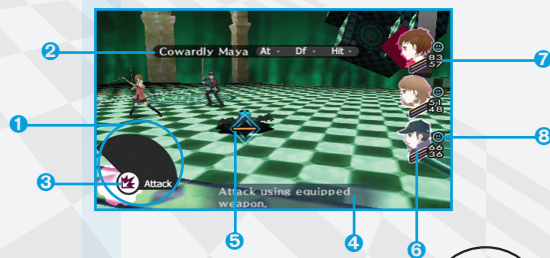


KO (K.O.)

Vos points HP sont tombés à zéro. Vous ne pouvez pas récupérer de façon naturelle.

Combat

Une bataille commence lorsque l'équipe rencontre une ombre dans le Tartarus. Le personnage principal mène l'escouade, donnant les commandements aux membres de l'équipe afin de diriger leurs manœuvres et utiliser leurs personas. L'ordre des tours dans un combat n'est pas prédéfini; il est déterminé par les statistiques des participants. Il est ainsi important d'observer la progression du combat et de réagir en conséquence.



- 1 Les sept commandes que le personnage principal peut choisir. Utilisez les touches de navigation pour faire tourner les icônes. Pour faire tourner les icônes vers la droite, appuyez sur la touche haut ou droit. Pour faire tourner les icônes vers la gauche, appuyez sur la touche bas ou gauche.
- 2 Le nom de l'ennemi actuellement sélectionné avec le curseur.
- 3 La commande actuellement sélectionnée. Faites tourner les icônes et choisissez celle correspondant à la commande que vous voulez lancer. Appuyez sur la touche $\times$ pour confirmer le choix.
- 4 Explication sur la sélection courante.
- 5 Le curseur. Utilisez les touches de navigation vers la gauche ou vers la droite pour déplacer le curseur et sélectionner votre cible. La barre indique les points HP dont l'ennemi dispose encore.
- 6 Photo des membres de l'équipe. La photo d'un personnage change lorsqu'il souffre d'un malaise.
- 7 Les barres HP/SP du personnage. Le nombre supérieur indique les points HP des membres de l'équipe tandis que le chiffre en bas correspond aux points SP.
- 8 Cette icône indique l'état courant du personnage.





Commandes de combat

Les sept commandes de combat sont les suivantes : Attaque (Attack), Aptitude (Skill), Objet (Item), Tactiques (Tactics), Persona (Persona), Fuite (Escape) et Défense (Defence). Comme les membres de l'équipe peuvent choisir de façon autonome de participer à un combat, il est important de diriger leurs tactiques.



Attaque

Il s'agit là d'une commande de base afin d'attaquer un ennemi avec l'arme dont est actuellement doté le personnage. Sélectionnez Attaque (Attack) pour faire apparaître le curseur à l'écran. Utilisez par la suite les touches de navigation vers la gauche ou vers la droite pour cibler un ennemi, puis appuyez sur la touche $\times$ pour confirmer le choix.



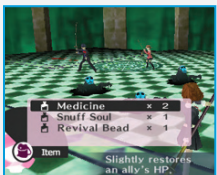
Aptitude

Sélectionnez cette commande pour utiliser l'aptitude d'une persona. Choisissez l'aptitude que vous désirez à partir de la liste, puis sélectionnez la cible. La quantité de points HP ou SP consommés par l'aptitude est affichée à côté du nom de l'aptitude.



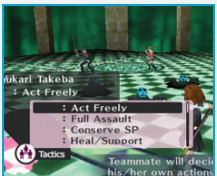
Objet

Sélectionnez cette commande pour utiliser un objet. Choisissez l'objet que vous désirez à partir de la liste d'objets, appuyez ensuite sur la touche $\times$ pour confirmer la sélection, puis choisissez la cible.



Tactiques

Sélectionnez cette commande afin de donner un ordre aux autres membres de l'équipe. Vous pouvez diriger chaque membre de façon individuelle en choisissant un à un les personnages à partir d'une liste. Vous pouvez encore diriger l'ensemble des membres en même temps en sélectionnant « Tous les membres » à partir du haut.



Exemples

Personnages dans un combat

Action libre : permettez à chaque membre d'agir par lui-même.

Assaut complet : hiérarchisez les attaques.

Conservation des SP : utilisez le moins de points SP possible.

Guérison/soutien : les membres de l'équipe hiérarchisent leurs interventions relatives à la guérison et au soutien.

Commandement direct : prenez le commandement direct vos coéquipiers.

Dispersion : faites fuir individuellement les membres de votre équipe.

Personnages de soutien

Analyser : demandez au personnage de soutien d'analyser les affinités de l'ennemi.

Demander de l'aide : demandez de l'assistance auprès d'alliés qui ne participent pas au combat.



Persona

Sélectionnez cette commande pour changer les personas. Sélectionnez une persona à partir de la liste ou appuyez sur la touche $\square$ pour vérifier son état. Vous ne pouvez changer de personas qu'une fois par tour. (Personnage principal uniquement.)



Défense

Lorsque vous vous défendez, les dommages subis sont moindres et vos points faibles sont protégés contre les attaques élémentaires.



Fuite

Vous pouvez tenter de vous sauver d'un combat. Toutefois, si vous échouez, l'ennemi peut vous attaquer. Soyez donc prudent. Vous ne pouvez utiliser cette commande dans certains combats.



Mener le jeu de façon stratégique

Chaque personnage dispose de points forts et de points faibles propres et uniques. Lors d'un combat, il est très important de comprendre la nature de ces attributs : attaquez les points faibles de l'ennemi et évitez que celui-ci profite de vos propres points faibles. Faites attention aux indications affichées à l'écran afin de choisir les meilleures opérations possibles au cours d'un combat.



Indications



Cette attaque peut causer des dommages importants. Vous pouvez attaquer un ennemi de façon continue grâce à l'option « 1 de plus ». Une terrible attaque peut mettre un ennemi au sol.



Ce type d'attaque cible le point faible d'un ennemi. Elle peut faire perdre l'équilibre à l'ennemi et causer des dommages importants. Vous pouvez vous mériter une attaque supplémentaire grâce à l'option « 1 de plus ».



Si l'un des personnages est immunisé contre ce type d'attaque, l'attaque est invalidée.



Ce symbole indique qu'un ennemi a été mis au plancher et ne peut rien faire tant qu'il ne s'est pas relevé. Une fois que tous vos ennemis sont au sol, c'est le bon moment pour lancer une « attaque généralisée ».

>> « 1 de plus » (1 More)

Lorsque vous exploitez la faiblesse d'un ennemi ou lorsque vous parvenez à placer un coup terrible, une icône « 1 de plus » apparaît. Cela vous permet de continuer à attaquer plus longtemps. Une fois que vous connaissez le point faible d'un ennemi, vous pouvez attaquer de façon répétitive sans lui laisser aucune chance de répliquer.



Tactiques de combat

Vous pouvez activer le mode de combat automatique (RUSH) au cours d'un combat en appuyant sur la touche Δ . Cette tactique vous permet de continuer à attaquer de façon automatique. Appuyez à nouveau sur la touche Δ pour désactiver le mode de combat automatique. Afin d'« analyser » un ennemi, employer la touche L pour cibler votre sélection, puis appuyez sur la touche $\times$ pour confirmer votre choix. Utilisez la touche R afin de visualiser l'ordre des tours.

Touche Δ : Activer/désactiver le mode de combat automatique

Touche R : Examiner l'ordre d'action

Touche L : Vérifier l'état de l'ennemi

Touche L + touche $\times$: Analyser un ennemi



Attaque fulgurante

En plus des attaques normales, il existe d'autres types d'attaques puissantes, tels que l'attaque fulgurante, l'attaque double en équipe et la formule de fusion.

Lancement d'une attaque fulgurante

Étude des faiblesses de l'ennemi

La façon la plus simple de connaître les faiblesses de l'ennemi consiste à employer la commande « Analyser » (Analyze). Vous pouvez également supposer quelles sont ses faiblesses à partir de l'indication qui apparaît lorsque vous le frappez ou en étudiant la force dont il vous attaque. Selon l'analyse, l'équilibre thermique est faible contre le vent et l'électricité, mais il est fort contre le feu et la glace.



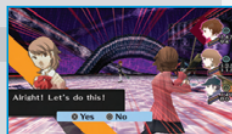
Exploitation des faiblesses de l'ennemi

Vous pouvez utiliser une persona avec un Garu, qui est une formule de vent, afin d'exploiter la faiblesse par rapport au vent de ces ombres. En attaquant le point faible de l'ennemi, vous le faites plier au sol et obtenez une icône « 1 de plus ». Il est aisé d'orchestrer une attaque fulgurante si tous les ennemis sont du même type.



Possibilité d'une attaque double en équipe

Si vous frappez un ennemi sur son point faible et vous méritez une icône « 1 de plus », un coéquipier peut proposer d'utiliser une attaque double en équipe. Cela fait tomber un ennemi, ce qui facilite la mise en œuvre d'une attaque généralisée.



Mise au plancher de tous les ennemis

Lorsque tous vos ennemis se sont effondrés, cette fenêtre spéciale apparaît. Appuyez sur la touche $\times$ afin de lancer une attaque généralisée, ou appuyez sur la touche $\circ$ pour poursuivre l'attaque individuelle.



Attaque

Tous les membres de l'équipe (sauf ceux qui se trouvent dans un état anormal) chargent l'ennemi. Les ennemis plus faibles sont dans l'impossibilité de résister à l'assaut et peuvent être anéantis aisément. Cette manœuvre constitue une façon efficace de faire face à un nombre élevé d'ennemis faibles ou à un ennemi unique fort. Lance une attaque fulgurante lorsque cette option vous est disponible.



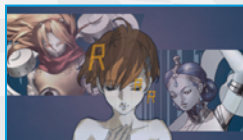
Attaque double en équipe

Si vous frappez un ennemi sur son point faible et vous méritez une icône « 1 de plus », un coéquipier peut proposer d'utiliser une attaque double en équipe. Les attaques doubles en équipe ne peuvent être déclenchées que si le rang de votre lien social par rapport à EIES est élevé.



Formules de fusion

Si vous possédez une carte de formules de fusion, vous pouvez l'utiliser dans un combat afin de déclencher une attaque en puissance. Dans une formule de fusion, les personas multiples coopèrent afin d'obtenir différents résultats. Les formules de fusion ne peuvent être utilisées que par le personnage principal.



Formules de fusion

Cadenza (Orpheus + Apsaras)

Accroît le taux d'évasion de chaque membre de l'équipe par 50 % et restaure les points HP.

Jack Brothers (Jack Frost + Pyro Jack)

Peut envoyer au plancher tous les ennemis.

Justice (Angel + Archangel)

Réduit de moitié les points HP de l'ennemi (Lumière).

Frolic (Narcissus + Pixie)

Régénère entièrement tous les membres de l'équipe.

King and I (King Frost + Black Frost)

Cause des dommages à tous les ennemis tout en les immobilisant.

Best Friends (Decarabia + Forneus)

Procure toutes les poussées « kaja » à l'un des membres de l'équipe.

Summer Dream (Oberon + Titania)

Tout peut arriver.

Thunder Call (Take-Mikazuchi + Thor)

Inflige d'importants dommages à tous les ennemis en les frappant.

Dreamfest (Incubus + Succubus)

Haute probabilité d'ensorceler tous les ennemis.



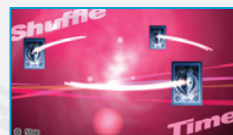
Fin de la partie

Une fois que vous avez défait tous vos ennemis, le combat se termine et les résultats s'affichent à l'écran. Vous pouvez visualiser ici le niveau d'expérience que vous avez accumulé de même que d'autres renseignements pertinents. Les personnages et les personas passent au niveau supérieur une fois qu'ils ont gagné suffisamment d'expérience. Vous avez parfois la possibilité de participer à un brassage de cartes.



►► Brassage des cartes (Shuffle)

Durant une distribution de cartes, vous avez la possibilité de tirer une carte puis d'obtenir un nouvel objet ou une nouvelle persona. Certaines cartes comportent des effets supplémentaires. Surveillez attentivement le mouvement des cartes, puis sélectionnez celle que vous désirez.



Persona

La sélection de cette carte vous rapporte une nouvelle persona. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas obtenir une persona en particulier si vous disposez déjà de celle-ci ou si le niveau de la persona est plus élevé que celui du personnage principal.



Monnaie

Cette carte vous rapporte de l'argent. Plus la carte est de rang élevé, plus vous recevez d'argent.



Baguette magique

Cette carte permet de gagner des points supplémentaires d'expérience.



Épée

Le tirage de cette carte procure une arme. Plus la carte est de rang élevé, plus l'arme est puissante.



Coupe

Le tirage de cette carte accorde une guérison soit uniquement au personnage principal soit à tous les membres de l'équipe, y compris le personnage principal.



Vide

Le tirage de cette carte ne donne aucune récompense supplémentaire.

>> La faucheuse (Reaper)

Si vous restez sur le même étage trop longtemps ou que vous tirez une carte de crâne lors d'une distribution de cartes, la faucheuse apparaît alors. La faucheuse est un adversaire très fort. Vous avez tout intérêt à changer d'étage aussi rapidement que possible afin d'éviter de la combattre.



►► Développement d'un personnage et passage au niveau supérieur



Tous les membres qui participent à un combat et les personas qu'ils ont équipées gagnent un certain niveau d'expérience à la suite d'une victoire. Une fois qu'ils ont acquis suffisamment de points d'expérience, les membres de l'équipe passent au niveau supérieur : les points HP et SP du personnage principal augmentent ; les autres membres obtiennent de nouvelles aptitudes et leurs attributs s'améliorent.

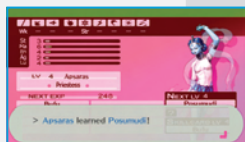
>>> Développement d'un personnage principal

Lorsque le niveau du personnage principal progresse, un message apparaît à l'écran. Ses points HP et SP augmentent, le niveau maximal des personas qu'il peut utiliser est plus élevé et le nombre de personas qu'il peut posséder est à la hausse à l'occasion.



>>> Développement d'une persona

Lorsque le niveau d'une persona s'élève, ses statistiques s'améliorent. La persona gagne également de nouvelles aptitudes lorsqu'elle atteint certains niveaux.



►► Perte d'un combat et fin de la partie

Si le nombre de HP du personnage atteint zéro pendant un combat, le combattant perd alors connaissance. Si le personnage principal se trouve dans cette situation, la partie se termine. Si vous jouez en mode facile (Easy), vous pouvez continuer jusqu'à un maximum de dix fois. Si vous jouez dans le mode de difficulté normal (Normal) ou dans un mode plus avancé, le jeu vous ramène alors à l'écran titre.



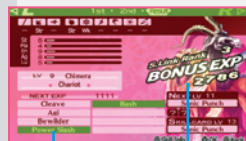
Velvet Room (salle de velours)

Une fois que vous possédez la clé de velours, vous pouvez entrer dans la salle de velours. Une fois à l'intérieur, vous pouvez demander à Igor de fusionner vos personas ou obtenir une demande de son assistant. Vous pourrez trouver la salle de velours à l'entrée du Tartarus ou sous la boîte karaoké se trouvant dans le centre commercial Paulownia.



►► Créer une persona

Vous pouvez créer une nouvelle persona en fusionnant les personas dont vous disposez déjà. Les liens sociaux auxquels le personnage principal appartient ont un effet sur la procédure : la persona nouvellement créée obtient de l'expérience supplémentaire en fonction du rang du lien social auquel elle est associée. La persona nouvellement créée hérite parfois des aptitudes de ses personas d'origine.



Aptitudes

Expér. supplé-
mentaire par le
lien social

>>> Étendue normale (Normal Spread)

Afin de fusionner deux personas, utilisez les touches de navigation vers le haut ou vers le bas pour sélectionner la première persona, puis appuyez sur la touche X pour confirmer. Reprenez cette procédure pour la deuxième persona. Le résultat apparaît sur la partie droite de l'écran. Portez attention aux habiletés et aux caractéristiques de la persona nouvellement créée.



Consultez en page 26 le
tableau complet de fusion
Persona.

>>> Étendue triangulaire (Triangle Spread)

Vous avez la possibilité de créer une persona dotée d'une grande puissance en fusionnant trois personas. Sélectionnez trois personas de la même façon que vous le feriez pour une étendue normale. Certaines personas ne peuvent être créées que selon une étendue triangulaire. Veillez donc à tenter le plus de combinaisons possible.



►► Consulter vos demandes et explorer le recueil (Compendium) Persona

Dans la salle de velours, vous pouvez examiner les demandes que vous avez reçues. Vous gagnez une récompense pour chaque demande que vous remplissez. Veillez ainsi à les consulter souvent. Vous pouvez visualiser les quêtes actives dans le menu système (voir page 38). Vous pouvez également explorer le recueil Persona et enregistrer vos personas ici.



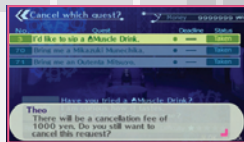
>>> Visualiser les demandes (Requests)

Vous pouvez ici consulter la nature d'une demande, ses conditions et la récompense qui y est associée. Rappelez-vous que certaines demandes comportent un délai de prescription. Une fois cette limite de temps atteinte, vous ne pouvez plus remplir la demande en question. Informez-vous auprès de l'assistant d'Igor après avoir rempli une demande afin d'obtenir votre récompense.



>>> Annuler une demande (Request)

Vous avez la possibilité d'annuler une demande si vous le désirez. Vous pouvez toujours recevoir celle-ci de nouveau si le délai prescrit n'est pas écoulé. Remarque : des frais vous seront imputés pour l'annulation d'une demande.



>>> Visualiser le recueil (Compendium)

Vos personas seront enregistrées automatiquement dans le recueil du jeu Persona une fois que vous les avez obtenues. Utilisez la touche L afin de classer vos personas par arcane et la touche R pour les classer selon le niveau. Remarque : en payant un montant, vous pouvez récupérer les personas que vous avez perdues.



>>> Enregistrer une persona

Chaque persona est enregistrée dans son état d'origine. Vous devez enregistrer de nouveau une persona que vous avez élevée à un niveau supérieur si vous désirez qu'elle soit disponible dans son état courant. Utilisez les touches L et R pour basculer entre l'état persona sauvegardé et l'état courant pour les comparer.



Garantie limitée

ATLUS, à sa discrétion exclusive, remboursera, réparera ou remplacera sans frais tout produit ATLUS défectueux dans les quatre-vingt-dix jours suivant l'achat, avec preuve de la date d'achat, pourvu que le défaut n'ait pas été causé par l'utilisation abusive ou la négligence de l'acheteur. À L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITÉE CI-DESSUS, TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES, IMPLICITES ET RÉGLEMENTAIRES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-VIOLATION DE DROITS EXCLUSIFS, SONT EXPRESSEMENT DÉCLINÉES. LA SOCIÉTÉ ATLUS NE SAURAIT ÊTRE TENUE RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, IMPRÉVU OU CONSÉCUTIF QUE CE SOIT, NI DE TOUT AUTRE TYPE DE DOMMAGE, MÊME LORSQUE CELUI-CI DÉCOULE DE L'UTILISATION DE PRODUITS ATLUS EN CONFORMITÉ AVEC LES DIRECTIVES D'ATLUS. CERTAINES DES CLAUSES EXONÉRATOIRES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS ÊTRE APPLICABLES DANS CERTAINES RÉGIONS.

Service à la clientèle d'Atlas/Ligne de soutien technique : 949-788-0353

Composez ce numéro pour obtenir de l'aide sur l'utilisation de nos produits, ou pour poser des questions d'ordre général sur les produits. Nos représentants sont disponibles du lundi au vendredi, de 9 à 17 h 30, heure du Pacifique. Vous pouvez également nous joindre à l'adresse courriel service@atlus.com.

Joignez-vous à Atlas Faithful!

Atlas Faithful est un service gratuit qui vous donne accès aux nouvelles les plus récentes, à des promotions spéciales, à du contenu exclusif, et plus encore. Consultez le site www.atlus.com/faithful (en anglais) et créez votre nom d'utilisateur et mot de passe. Vous profiterez instantanément des avantages offerts aux membres!



Rendez-vous sur le site www.atlus.com et suivez nos activités sur :



« PlayStation », le logo de la famille « PS », « PSP » et « UMD » sont des marques de commerce déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo et Memory Stick PRO Duo sont des marques de commerce de la société Sony.

Mise à jour du système PSP^{MD} (PlayStation^{MD} Portable)

Mise à jour du système logiciel de la PSP^{MD}

Ce disque média universel UMD^{MD} contient les données les plus récentes destinées au système PSP^{MD}. Si un écran s'affiche lorsque vous démarrez le disque UMD^{MD} et que l'on vous demande de mettre à jour le système logiciel, vous devez effectuer la mise à jour afin de pouvoir lancer le logiciel contenu dans l'UMD^{MD}.

Effectuer la mise à jour

Lorsque vous insérez l'UMD^{MD}, une icône (illustrée à droite) s'affiche sous la mention [Game] (jeu) dans le menu d'accueil. Sélectionnez l'icône et suivez les instructions à l'écran pour procéder à la mise à jour. Avant de lancer la mise à jour :

- Chargez complètement la batterie du système PSP^{MD}.
- Connectez l'adaptateur AC au système et branchez-le dans une prise de courant.

Pendant une mise à jour :

- Ne débranchez pas l'adaptateur AC, n'éteignez pas le système et n'enlevez pas l'UMD^{MD}.

L'annulation d'une mise à jour en cours d'installation peut endommager le système logiciel. Il pourrait alors être nécessaire de le faire réparer ou de le remplacer.



Assurez-vous que la mise à jour a été installée de façon complète avec succès.

Une fois la mise à jour terminée, sélectionnez [System Settings] (paramètres du système) sous l'indication [Settings] (paramètres) à partir du menu d'accueil, puis choisissez [System Information] (information sur le système). Si le champ du système logiciel affiche le numéro de la mise à jour, cela signifie que cette dernière a été effectuée avec succès.