

SHIN MEGAMI TENSEI®

P3P

PERSONA 3 PORTABLE™

ULES-01523

“B”, “PlayStation”, “P3P” and “ATLUS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

5036675013620

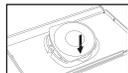
GHOSTLIGHT

ATLUS®
WWW.ATLUS.COM



PRECAUTIONS

Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PSP™ (PlayStation®Portable). N'utilisez jamais ce disque avec un autre système : cela pourrait l'endommager. Lisez attentivement le mode d'emploi du système PSP™ afin d'éviter une mauvaise utilisation. N'exposez pas le disque à une forte source de chaleur, aux rayons du soleil ni à une zone d'humidité. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, n'utilisez pas de disque fissuré ou déformé, ni de disque réparé avec une bande adhésive.



Appuyer sur le côté du disque comme indiqué et soulever légèrement pour le retirer. Ne pas forcer pour ne pas endommager le disque.



Placer le disque comme indiqué et exercer une légère pression jusqu'au dé clic. Ranger le disque correctement pour ne pas l'endommager.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTE

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PSP™ et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en avertir par e-mail à anti-piracy@eu.playstation.com ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : www.pegi.info

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :



Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

For further information visit www.pegionline.eu



CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvv fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χροοση
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown, please visit eu.playstation.com for contact details.



MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

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

Réaliser une mise à jour du logiciel système

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



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

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

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jour est réussie.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

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

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

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

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

ULES-01523

USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

“PS”, “PlayStation” and “PSP” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Persona 3 Portable © 2011 Index Corporation. Published by Ghostlight. Developed by Atlus. Licensed to Ghostlight Ltd. by Atlus U.S.A., Inc. Made in Austria. All rights reserved.

SHIN MEGAMI TENSEI®

P3P

PERSONA 3 PORTABLE™

Table des matières

- Commandes de base • 4
- Commencer une partie • 5
 - Vie étudiante • 6
 - Tartarus • 8
 - Menu de commandes • 11
 - Personas • 12
 - État • 14
 - Combat • 16
- Velvet Room (salle de velours) • 24
- Tableau de fusion des personas • 26

INSTALLATION

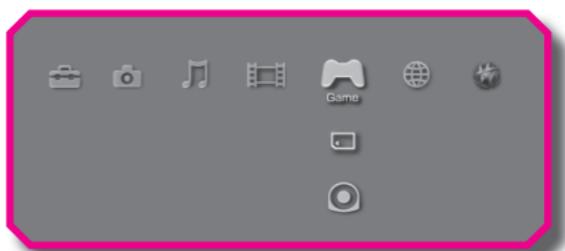
Installez votre console PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu Persona 3 Portable, face imprimée vers l'arrière de la console PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

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

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

MEMORY STICK DUO™

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



XMB™ Menu

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

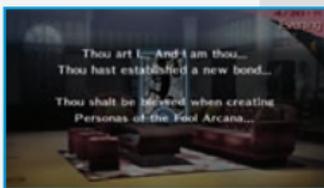
▶▶ Utilisation des raccourcis

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.

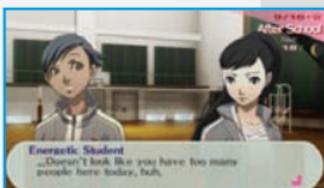


>> Escouade d'intervention extrascolaire spécialisée (EIES)

C'est là le tout premier lien social que vous pourrez établir. 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.



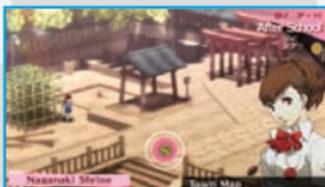
>> Centre commercial linéaire Iwatodai

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 défensive 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 malaises.

Une fois que vous vous trouvez dans le vestibule du 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.



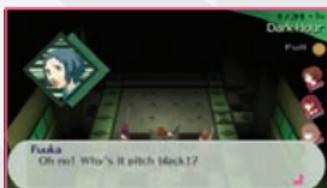
Escalier : indique la chemin pour se rendre à l'étage suivant.



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'infligez 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 14)

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

>> S. Link (Lien social)

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

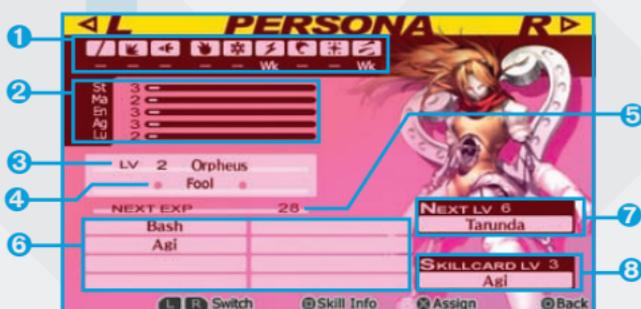
>> System (Système)

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.

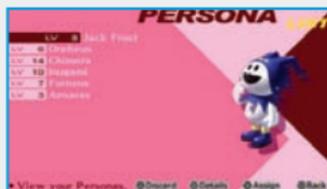
6 Les aptitudes de la persona.

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

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

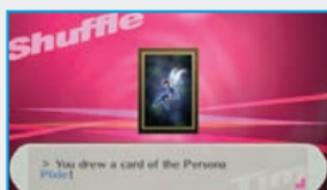
►► Obtention d'une persona

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.



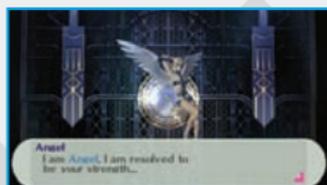
>> Moment de brasser les cartes (Shuffle Time)

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.

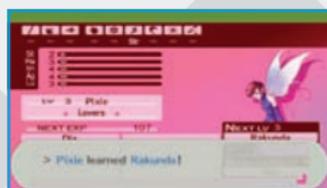


>> Nombre de personas

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 8).

6 Les statistiques et l'équipement du personnage



Malaises

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 (Ensortellement)

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.

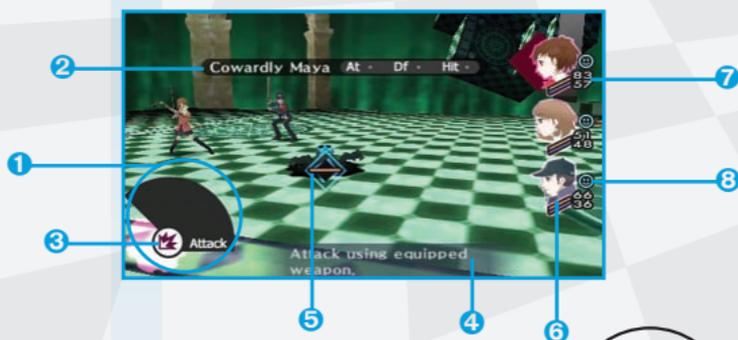


KO (K.O.)

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 manoeuvres 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 X 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 X 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 X 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 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



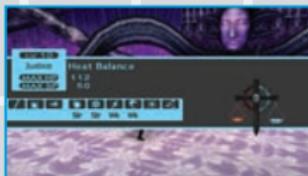
Attaque fulgurante

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

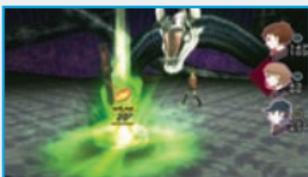
Étude des faiblesses de l'ennemi

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 façon 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 X afin de lancer une attaque généralisée, ou appuyez sur la touche O 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.



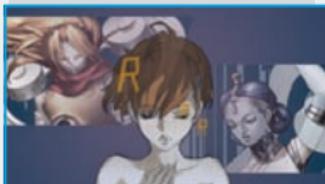
Attaque double en équipe

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.



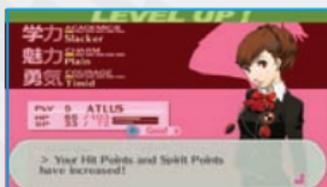
▶▶ Développement d'un personnage et passage au niveau supérieur



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.

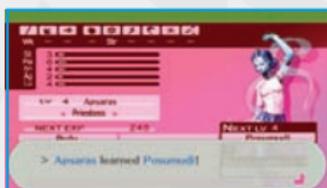
>> Développement d'un personnage principal

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.



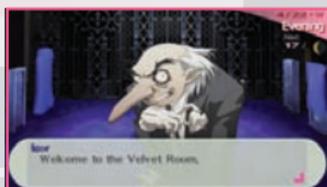
▶▶ Perte d'un combat et fin de la partie

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.



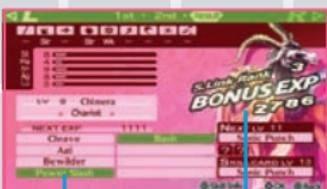
Velvet Room (salle de velours)

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. supplémentaire 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.



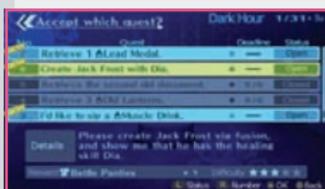
►► Consulter vos demandes et explorer le recueil (Compendium) Persona

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 11). Vous pouvez également explorer le recueil Persona et enregistrer vos personas ici.



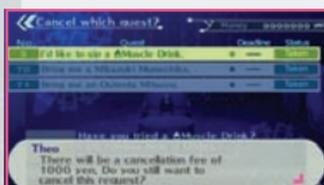
>> Visualiser les demandes (Requests)

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 pourrez 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.



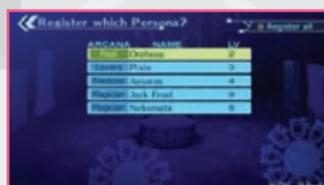
>> Visualiser le recueil (Compendium)

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 le l'état courant pour les comparer.



Persona Fusion Chart

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



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



Follow Us

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

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



"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Persona 3 Portable © 2011 Index Corporation. Published by Ghostlight. Developed by Atlus. Licensed to Ghostlight Ltd. by Atlus U.S.A., Inc. Made in Austria. All rights reserved.