



REVELATIONS: PERSONA

PlayStation® Classic



CHARACTERS

Main Character

This is you, a student at St. Hermelin High.

Yuki

She's a trusted female student. Many girls in school look up to her as well. The little bit of testiness in her voice makes her sound like someone you can depend on.

Mark

His mother spoiled him and now she thinks he's a brat. He rebels against his mom but doesn't have any idea what it is like to be a grown-up.

Mary

This classmate of yours is a smart and sassy girl. She is well mannered, but since she has a history of being confined to hospitals, she's become irate and restless. She has been in the hospital several months and had to take a leave of absence from school.

Brad

Brad is a natural show off. He's very strong but stays away from people who could kick his butt. Brad's good at handling people and the teachers like him. Unfortunately, he's always too busy looking good and too caught up with fashion trends. Brad's obsessed with making himself more than what he really is.

Nate

He comes from a rich family and is a rather confident fellow. His confidence has its drawbacks though and his friends can't associate too well with him. His butler Alfred gave him the emotional support he really needed.

Ellen

She came back from abroad when entering high school. Ellen's popular for her well-rounded personality. She never lets her guard down and has an interest in the occult.

Alana

Alana can be summed up in one word: bimbo. She has no care for tomorrow, just to live now as happily as possible is her motto. She says whatever she wants, does whatever she wants, and invariably this causes trouble.

Ms. Smith

Ms. Smith is good looking teacher and does not adhere to the rules. Popular among the boys, she is very affectionate towards her students. She is a graduate of St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Presides over Sebec's Lunarvale branch as vice president. But evil rumours surrounding this fast growing company have hurt the company's reputation and caused Guido more concern than he's used to.

DEFAULT CONTROLS

directional buttons	move
CROSS button	decide
CIRCLE button	access Command Screen
TRIANGLE button	cancel/dash (on 2D Map and Adventure Map)
L1 button	parallel move left (on 2D Map and 3D Dungeon)
R1 button	parallel move right (on 2D Map and 3D Dungeon)
R2 button	analyse Demon

BASIC DISPLAYS

There are three types of display when your party moves around the town of Lunarvale: 2D Map, 3D Dungeon and Adventure Map.

2D MAP

When the party gets out of any building and moves around town, the map will be in 2D. It shows the town and its vicinity. The party will be shown as a man symbol in green, and the red arrow indicates the direction the party is heading. Press UP to move and press the L2 button to see the overview of the town.

3D DUNGEON

When the party goes into a first person perspective, the screen is then called the 3D Dungeon display. Use the Map Window in the upper right portion of the screen or use the Auto Map function so you don't get lost. The Map Window displays the position of the party and its immediate vicinity.

When a party moves for a certain number of segments, the moon will either decrease or increase, and the Moon Age consists of nine stages from New Moon to Full Moon.

Moon Age affects the following:

- Activity pattern of demons in battle only when it's New Moon or Full Moon.
- Mood shift of demons when in negotiations.
- Contents in display case at a Jewellery Exchange.

ADVENTURE MAP

When the party enters a building from a 2D Map scene, or into a room in 3D Dungeon mode, the screen will shift to the Adventure Map view where you can see where you are headed and what the Moon Age is. The arrow just outside of the Adventure Map indicates the exit.

COMMAND SCREEN

Press the CIRCLE button in 2D Map, 3D Dungeon or Adventure Map modes to access the Command Screen. Select from "item", "magic", "system", "form" and "status" to carry out commands such as equipping items, casting magic and analyzing demons you have defeated. Sometimes more detailed commands must be chosen from your first command screen and if that is the situation, sub-command screens will appear.

WHAT IS A PERSONA?

Personas have various characteristics which hide inside people's minds to help them. Personas appear with the help of an old deity or a demon figure. Each character can possess up to three powerful Personas. Activating a Persona during battle will consume SP, and the SP consumption will vary depending on the Persona.

At the start of the adventure, you must try to escape a strange hospital with the help of your awakened Persona powers.

PLAYING THE GAME

BUYING ITEMS

You can buy and sell items in the many shops that you'll visit during your adventure. You can also equip weapons and armour in these shops. Some stores even exchange your jewels for items.

Move to the display counter in the shop, face the shop assistant, and press the CROSS button to start your conversation. Move the cursor to "BUY" and press the CROSS button.

An Item Choice window will appear. When the name of an item is in grey, you cannot buy that item – you either do not have enough money to buy that item or you have 99 of this particular item already. Choose the item you'd like to buy and press the CROSS button to confirm.

NOTE: the limit you can carry on any particular item is 99. When the total of how many you have and how many you are willing to buy reaches 99, the number stops increasing.

SELLING ITEMS

Move to the display counter in the shop, face the shop assistant, and press the CROSS button to start your conversation. Move the cursor to "SELL" and press the CROSS button.

Items that the party currently has will be displayed in two rows. Move your cursor to the item that you would like to sell and press the CROSS button.

NOTE: when your money at hand reaches 999,999,999 the amount will not increase even if you sell your items.

EQUIPPING ITEMS

Walk up to the shop assistant again, and bring up the Action Choice screen. Move your cursor to "Equip" and press the CROSS button.

THE VELVET ROOM

This is the only place that the demons can be merged together. The owner Igor will guide you through all the rituals.

Igor can read the spell cards that you acquire from your enemies and he can call other spirits, so you can merge creatures and create and manage special Personas.

REJUVENATING

Regardless of the number of injured people or degree of injuries, rejuvenating facilities will cure everybody for the same fee. If anyone in your party has irregularities in their status, they will be cured too. The fee is different from place to place and some places will give you a free treatment.

GAMBLING

Secretly run casinos are in the shopping square. The name they go by is: "Judgment 1999". To play on the casino's gambling machines, walk up to each game and press the CROSS button and follow the on-screen instructions. To exit these machines press the L1 or L2 buttons.

FUSION

In order to "Unite", you need two summon spell cards. You also need empty space for Persona stock within the Velvet Room.

In order to get new Persona powers:

1. When you encounter demons, contact them and get their spell card.
2. Ask Igor to unite at Velvet Room.
3. If you chose what kind of summon spell card to use from the uniting combo list, you can view the unite result at the bottom of the screen.
4. Summon demons Igor indicated and make a new Persona by uniting them. Igor won't do a union if the new Persona level is higher than the main character's level by 10 because it is dangerous to show such a high level Persona. Existing Personas can't be made by a union.
5. Igor can stock up to 16 new Personas in the Velvet Room. If you need any, ask Igor to deliver them.
6. The Persona stock list will be shown on the screen. Choose any character who you want to deliver the new Persona to and then decide what kind of new Persona you need. If the character's deliver acceptance level (P-LEVEL) is lower than the new Persona's level, Igor won't deliver it because there is a risk that new Persona might control the character's mind.

7. Characters can hold up to three bodies that will be delivered if you put one of them in "active status". If the character receives several Personas, Personas who are not in active status are called "charge status" compared to active status Persona.
8. You can always activate Personas during battle. SP consumption will be needed in order to activate Personas – SP consumption varies depending on Persona. If a certain Persona has several ways of attacking, SP consumption will be the same no matter what kind of attack was used.

Igor will give you two choices, "Self Union" or "Guide Union" when you ask him for union at the Velvet Room. Choose "Guide Union". Then the resultant Persona will be shown on-screen. This will tell you what kind of Persona you can make by using a spell card. Choose any Persona you want to make. If there are many demon combinations for making new Personas, choose the combination that you like. If you are satisfied with all conditions, press the [TRIANGLE] button. At this moment Igor will ask you "Is this O.K.?". If you are satisfied, choose "Yes." The Union will start. Igor will do the rest. Once Union is finished, ask Igor to deliver.

Personas can hold 15 bodies maximum in charge status and 16 bodies in stock status. If you want to make new Personas when it is full, go to the Velvet Room and choose "Deliver/Delete" from the menu. Then choose "Delete" on the next screen and decide the Persona you want to delete. Be careful when you delete strong Personas. You can exchange rank 8 Persona for items.

BATTLE

Battle commands decide each character's action. Battle will start when you finish entering everybody's command. There are six kinds of battle commands: Sword, Gun, Persona, Prs-Chg, Item and Defend.

Whenever you encounter demons, you will have the following Battle Options:

Fight	Immediately engage in battle with the demons.
Contact	Converse with enemies before engaging in battle in the hope of receiving a Spell Card from the demon or other items such as magic stones, money or jewels.
Form	Change the formation of the characters in your party.
Analyze	View statistics of previously encountered demons.
Escape	Try to run away from the enemy.
Auto	Engage in an automated battle.

CHARACTER GROWTH

Character level will increase as experience points are collected. STR (power) and VIT (physical strength) will also go up. The Level up window will reappear each time the level goes up. Increased parameter figures will be shown in yellow. You can't allocate parameters to any characters except the hero.

Delivery level will also go up depending on Persona points. If delivery level goes up, you can charge stronger Personas.

Personas are indispensable for the character's growth. Persona ranks also go up after successful battles. Rank up depends on the number of Personas activated. Unlike characters, experienced skill will be added in each turn. Along with the Persona's rank increase, the magic and attacks that they can use will also increase.

HINTS

There are a lot of people in town and at school. Listen to them and collect vital information. You might get an unexpected tip.

There are several save points up town and in the dungeon areas. Save frequently.

If some members join or separate from your party, the Formation screen and Equipment screen will be displayed. Check your formation and equipment properly.

When negotiating with demons, unexpected events might happen. Just after you have encountered demons, they might talk to you. Personas might talk to demons without your command.

If you encounter seemingly dead-end dungeons or rooms, look for a hidden device. Do not give up, check suspicious things or walls. Another way will become clear to you...

CREDITS

Designed & Programmed by Atlus Corp., LTD. Japan

Director: Cozy Okada

Art Director: Kazuma Kaneko

Special Thanks to Atlus Corp. LTD. USA, John Yamamoto, Pete Stern, Brian Glazebrook, Susan Abeshima, Mori Yamaguchi, Gani Sjahalam, Ko Adachi, Moore & Price



PERSONNAGES

Personnage principal

C'est vous, un élève du lycée St. Hermelin High.

Yuki

C'est une élève digne de confiance. Beaucoup de filles à l'école l'admirent. Le ton légèrement sec sur lequel elle parle laisse penser qu'on peut compter sur elle.

Mark

Sa mère l'a trop gâté et le considère désormais comme un sale gosse. Il se révolte contre sa mère, mais ne sait absolument pas ce que c'est que d'être un adulte.

Mary

Votre camarade de classe est une fille intelligente et impertinente. Elle est bien élevée, mais comme elle a fait de nombreux séjours à l'hôpital, elle est prompte à s'inquiéter et à perdre son sang-froid. Elle a passé plusieurs mois à l'hôpital et manqué pas mal de cours.

Brad

Brad est un frimeur. Il est très fort, mais ne s'approche pas de ceux qui pourraient lui mettre une raclée. Brad est doué pour manipuler les gens, et les professeurs l'apprécient. Malheureusement, il passe la majorité de son temps à soigner son look et à suivre la mode. Brad aime avant tout se faire passer pour plus qu'il n'est vraiment.

Nate

Il est issu d'une riche famille. Il a relativement confiance en lui. Sa confiance a des inconvénients, cependant, et cela l'empêche d'être trop proche de ses amis. Son majordome Alfred lui donne le soutien émotionnel dont il a besoin.

Ellen

Juste avant le lycée, elle vivait à l'étranger. Ellen est populaire, car c'est une personne équilibrée. Elle ne baisse jamais sa garde et s'intéresse aux forces occultes.

Alana

Alana peut être résumée en un mot : bimbo. Elle ne se soucie guère de demain, elle vit dans le présent et en profite un maximum. Elle dit ce qu'elle pense, fait ce qu'elle veut, ce qui ne cesse de lui causer des problèmes.

Ms. Smith

Ms. Smith est une enseignante séduisante qui aime enfreindre les règles. Populaire chez les garçons, elle a beaucoup d'affection pour ses élèves. Elle est diplômée de St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Occupe le poste de vice-président de la branche de l'entreprise Sebec à Lunarvale. Mais les rumeurs sombres qui entourent cette compagnie en plein essor ont entaché sa réputation et causé de nombreux ennuis à Guido.

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Touches directionnelles	se déplacer
Touche CROSS	se décider
Touche CIRCLE	accéder à l'écran de commande
Touche TRIANGLE	annuler/sprinter (sur les cartes en 2D et les cartes d'aventure)
Touche L1	mouvement parallèle à gauche (sur les cartes en 2D et les donjons en 3D)
Touche R1	mouvement parallèle à droite (sur les cartes en 2D et les donjons en 3D)
Touche R2	analyser un démon

AFFICHAGES DE BASE

Il existe trois types d'affichage quand votre équipe se déplace dans la ville de Lunarvale : carte en 2D, donjon en 3D et carte d'aventure.

CARTE 2D

Quand l'équipe sort d'un bâtiment et se déplace en ville, la carte est en 2D. Elle affiche la ville et les environs. L'équipe s'affiche sous la forme d'un symbole d'homme de couleur verte, et la flèche rouge indique la direction dans laquelle se dirige l'équipe. Appuyez sur UP pour vous déplacer, puis sur la touche L2 pour afficher l'aperçu de la ville.

DONJONS EN 3D

Lorsque l'équipe passe en vue subjective, l'affichage porte le nom de donjon en 3D. Utilisez la Map Window (fenêtre de carte) dans la partie supérieure droite de l'écran ou utilisez la fonction d'Auto Map (carte automatique) pour ne pas vous perdre. La Map Window (fenêtre de carte) affiche l'emplacement de l'équipe et ses environs.

Lorsqu'une équipe se déplace d'un certain nombre de segments, la Lune croît ou décroît. Le Moon Age (cycle lunaire) comporte neuf étapes allant de la Nouvelle Lune à la Pleine Lune.

Le Moon Age (cycle lunaire) affecte les éléments suivants :

- L'activité des démons au combat uniquement lors de la Nouvelle Lune ou de la Pleine Lune.
- Les changements d'humeur des démons lors de négociations.
- Le contenu des vitrines à la Jewellery Exchange (Bourse aux bijoux).

CARTE D'AVEVENTURE

Lorsque l'équipe entre dans un bâtiment depuis une carte en 2D ou dans une salle en mode donjon en 3D, l'écran passe automatiquement en vue carte d'aventure où vous voyez où vous vous dirigez et quel est le Moon Age (cycle lunaire). La flèche sur le bord de la carte d'aventure indique la sortie.

ÉCRAN DE COMMANDE

Appuyez sur la touche CIRCLE sur la carte en 2D, dans un donjon en 3D ou sur une carte d'aventure pour accéder à l'écran de commande. Sélectionnez "item" (objet), "magic" (magie), "system" (système), "form" (formation) et "status" (état) pour lancer des commandes comme s'équiper d'objets, lancer un sort ou analyser les démons vaincus. Certaines commandes plus détaillées sont parfois disponibles sur votre premier écran de commande. Dans ce cas, des écrans de sous-commande s'afficheront également.

QUE SONT LES PERSONÆ ?

Les Personæ possèdent diverses caractéristiques qui se cachent dans l'esprit des gens afin de les aider. Les Personæ apparaissent avec l'aide d'une divinité ancienne ou d'une figure démoniaque. Chaque personnage peut posséder jusqu'à 3 Personæ puissants. Activer des Personæ au combat consomme des SP. La quantité de SP consommée varie en fonction des Personæ.

Au début de l'aventure, vous devez tenter de fuir un hôpital étrange avec l'aide des pouvoirs de vos Personæ éveillés.

LE JEU

ACHETER DES OBJETS

Vous pouvez acheter et vendre des objets dans les nombreuses boutiques que vous trouverez au cours de vos aventures. Dans ces boutiques, vous pouvez également vous équiper d'armes et d'armures. Certaines boutiques vous permettent même d'échanger vos bijoux contre des objets.

Approchez-vous du comptoir de la boutique, faites face au commerçant et appuyez sur la touche CROSS pour lancer la conversation. Déplacez le curseur sur "BUY" (ACHETER) et appuyez sur la touche CROSS.

Une fenêtre de choix d'objet apparaît. Lorsque le nom d'un objet s'affiche en gris, vous ne pouvez pas l'acheter. Soit vous n'avez pas les fonds nécessaires, soit vous possédez déjà 99 exemplaires de cet objet. Sélectionnez l'objet que vous aimeriez acheter et appuyez sur la touche CROSS pour confirmer votre choix.

REMARQUE : vous ne pouvez pas porter plus de 99 exemplaires d'un objet. Lorsque le total d'exemplaires d'un objet en votre possession et en cours d'achat atteint 99, le nombre cesse de croître.

VENDRE DES OBJETS

Approchez-vous du comptoir de la boutique, faites face au commerçant et appuyez sur la touche CROSS pour lancer la conversation. Déplacez le curseur sur "SELL" (VENDRE) et appuyez sur la touche CROSS.

Les objets actuellement possédés par l'équipe s'affichent sur deux rangées. Déplacez votre curseur vers l'objet que vous souhaitez vendre et appuyez sur la touche CROSS.

REMARQUE : quand votre argent a atteint 999,999,999, le chiffre ne bouge plus même si vous vendez vos objets.

S'ÉQUIPER D'OBJETS

Approchez-vous à nouveau du commerçant, puis faites apparaître l'écran de choix d'action. Déplacez votre curseur vers "Equip" (S'équiper), puis appuyez sur la touche CROSS.

LE VELVET ROOM

C'est le seul lieu où vous pouvez faire fusionner des démons. Le propriétaire, Igor, vous guidera pour mener à bien les rituels.

Igor peut lire les cartes de sort que vous trouvez sur vos ennemis. Il peut invoquer d'autres esprits pour que vous puissiez fusionner des créatures, créer et gérer des Personæ spéciaux.

RÉGÉNÉRATION

Quels que soient le nombre de personnages blessés ou la gravité des blessures, les équipements de régénération soignent tout le monde pour le même prix. Si un membre de votre équipe souffre d'altérations d'état, elles seront également soignées. Le prix varie en fonction du lieu. Certains lieux vous soigneront même gratuitement.

JEUX DE HASARD

Les casinos secrets se trouvent sur la place commerçante. Ils portent le nom : "Judgment 1999". Pour utiliser les machines à sous du casino, approchez-vous d'une machine, puis appuyez sur la touche CROSS. Suivez alors les instructions qui s'affichent à l'écran. Pour quitter la machine, appuyez sur la touche L1 ou L2.

FUSION

Pour utiliser la fonction "Unite" (Unir), il vous faut deux cartes d'invocation. Il vous faut également des emplacements libres pour les Personæ dans le Velvet Room.

Pour obtenir de nouveaux pouvoirs de Personæ :

1. Lorsque vous affrontez des démons, contactez-les pour obtenir leur carte de sort.
2. Demandez à Igor d'utiliser la fonction Unite (Unir) au Velvet Room.
3. Si vous avez sélectionné le type de carte d'invocation à utiliser dans la liste de combos d'union, vous pouvez afficher le résultat de l'union en bas de l'écran.
4. Invoquez les démons indiqués par Igor et créez un nouveau Persona en les unissant. Igor ne pourra pas effectuer d'union si le niveau du nouveau Persona est 10 niveaux plus élevé que le niveau du personnage principal, car il est très dangereux d'invoquer des Personæ trop puissants. Les Personæ existants ne peuvent pas être unis.
5. Igor peut stocker jusqu'à 16 nouveaux Personæ dans le Velvet Room. Si vous en avez besoin, demandez à Igor de vous les expédier.
6. Le stock de Personæ s'affiche à l'écran. Choisissez le personnage à qui vous voulez faire expédier le nouveau Persona, puis sélectionnez le type de nouveau Persona que vous souhaitez. Si le niveau d'acceptation de livraison du personnage (P-LEVEL) est inférieur au niveau du nouveau Persona, Igor refusera de l'expédier, car le nouveau Persona risquerait de contrôler l'esprit du personnage.
7. Les personnages peuvent porter jusqu'à trois corps livrés si vous les mettez en "active status" (état actif). Si le personnage reçoit plusieurs Personæ, les Personæ inactifs sont en "charge status" (état de charge) contrairement aux Personæ en état actif.
8. Vous pouvez toujours activer des Personæ au combat. Vous devrez consommer des SP pour activer des Personæ. La consommation de SP dépend du Persona. Si un Persona a plusieurs méthodes d'attaque, la consommation de SP sera la même quel que soit le type d'attaque utilisé.

Igor vous proposera deux choix, "Self Union" (Union propre) ou "Guide Union" (Union guidée) quand vous lui demanderez d'effectuer une union au Velvet Room. Choisissez "Guide Union" (Union guidée). Le Persona ainsi créé s'affichera à l'écran. Ceci vous indiquera quel type de Persona vous pouvez créer à l'aide d'une carte de sort. Sélectionnez le Persona que vous souhaitez créer. S'il y a plusieurs combinaisons de démons disponibles pour créer de nouveaux Personæ, choisissez celle qui vous plaît le plus. Si les conditions sont satisfaisantes, appuyez sur la touche TRIANGLE. Igor vous demandera alors "Is this O.K.?" (Est-ce que ça vous va ?). Si c'est le cas, choisissez "Yes" (Oui). L'union commencera. Igor s'occupe du reste. Une fois l'union terminée, demandez à Igor de vous livrer les Personæ.

Les Personæ peuvent porter un maximum de 15 corps en état de charge et 16 corps en stock status (état de stock). Si vous souhaitez créer de nouveaux Personæ alors que vous avez atteint la limite, allez au Velvet Room et sélectionnez "Deliver/Delete" (Livrer/Supprimer) depuis le menu. Choisissez alors "Delete" (Supprimer) à l'écran suivant, puis sélectionnez le Persona à supprimer. Attention si vous supprimez de puissants Personæ. Les Personæ de rang 8 peuvent être échangés contre des objets.

COMBAT

Les commandes de combat décident des actions de chaque personnage. Le combat commence lorsque vous avez fini de sélectionner les commandes de tous les équipiers. Il existe six types de commandes de combat : Sword (Épée), Gun (Pistolet), Persona, Prs-Chg (Changement de Persona), Item (Objet) et Defend (Se défendre).

Chaque fois que vous affrontez des démons, les options de combat suivantes seront disponibles :

<u>Fight (Combattre)</u>	Lancez immédiatement le combat contre les démons.
<u>Contact (Contacter)</u>	Parlez avec vos ennemis avant de les attaquer pour tenter d'obtenir une carte de sort ou d'autres objets comme des pierres magiques, de l'argent ou des bijoux.
<u>Form (Formation)</u>	Modifier la formation de votre équipe.
<u>Analyze (Analyser)</u>	Consulter les statistiques des démons affrontés précédemment.
<u>Escape (Fuir)</u>	Tentez de fuir l'ennemi.
<u>Auto</u>	Lancez un combat automatique.

DÉVELOPPEMENT DES PERSONNAGES

Le niveau des personnages progresse à mesure que vous obtenez des points d'expérience. STR (la puissance) et VIT (la force physique) progressent également. La fenêtre de niveau supérieur apparaît à chaque montée de niveau. Les chiffres des paramètres améliorés apparaissent en jaune. Vous pouvez uniquement modifier les paramètres du héros.

Le niveau de livraison progresse également en fonction des points de Persona. Quand votre niveau de livraison augmente, vous pouvez charger des Personæ plus puissants.

Les Personæ sont indispensables au développement des personnages. Les rangs de Persona progressent également après des combats réussis. Le passage au rang supérieur dépend du nombre de Personæ activés. Contrairement aux personnages, ils gagneront en compétence à chaque tour. Quand le rang d'un Persona augmente, les magies et attaques à sa disposition augmentent également.

INDICES

Il y a énormément de personnages en ville et à l'école. Écoutez-les pour obtenir des informations vitales. Vous pourriez obtenir un indice inattendu.

Il y a plusieurs points de sauvegarde en ville et dans les donjons. Sauvegardez régulièrement votre partie.

Si des membres rejoignent ou quittent votre équipe, l'écran de formation et l'écran d'équipement s'afficheront. Profitez-en pour vérifier votre formation et votre équipement.

Lorsque vous négociez avec des démons, des événements inattendus peuvent se produire. Les démons que vous avez affrontés vous parleront peut-être après un affrontement. Les Personæ peuvent parler aux démons sans que vous leur en ayez donné l'ordre.

Si vous êtes bloqué dans des donjons ou des pièces, cherchez un dispositif caché. Ne baissez pas les bras et cherchez des objets ou des murs suspects. Une autre voie s'ouvrira alors à vous...



PERSONAGGI

Protagonista

Il protagonista sei tu, uno studente della St. Hermelin High.

Yuki

È una fidata studentessa. Molte ragazze a scuola la ammirano. Con un tono di voce vagamente suscettibile, dà l'impressione di essere un personaggio di cui ti puoi fidare.

Mark

La madre lo ha viziato e adesso lei pensa che sia un fannullone. Si ribella contro sua madre, ma non ha idea di cosa significhi comportarsi da adulto.

Mary

Questa ragazza in classe con te è brillante e insolente. Conosce le buone maniere, ma visto che in passato si è ritrovata confinata su un letto di ospedale, è diventata irascibile e agitata. È stata in ospedale per diversi mesi e ha dovuto prendere un periodo di assenza da scuola.

Brad

Brad è in costante ricerca di attenzioni. È molto forte, ma si tiene alla larga dalle persone che potrebbero dargli una lezione. Brad è bravo a manipolare le persone e gli insegnanti lo prendono in simpatia. Purtroppo, è sempre troppo occupato a pensare al suo aspetto e alle ultime tendenze di moda. Brad è ossessionato dall'idea di apparire meglio di come sia in realtà.

Nate

Viene da una ricca famiglia ed è un compagno sicuro di sé. Tutta questa sicurezza, però, ha qualche lato negativo e i suoi amici fanno fatica a legare con lui. Il suo maggiordomo Alfred gli ha dato il sostegno emotivo di cui aveva bisogno.

Ellen

È tornata dall'estero quando ha iniziato a frequentare la scuola superiore. Ellen è molto popolare a scuola per la sua personalità a tutto tondo. Non abbassa mai la guardia e ha un interesse per l'occulto.

Alana

Alana può essere descritta con una sola parola: oca. Non ha nessun interesse per il futuro, si preoccupa soltanto di vivere nel presente e di essere più felice possibile. Dice tutto quello che le passa per la testa, inventa dicerie e, inevitabilmente, questo provoca problemi.

Signora Smith

La signora Smith è un'insegnante di bell'aspetto che non si attiene alle regole. Popolare tra i ragazzi, è molto affezionata ai suoi studenti. Ha studiato alla St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Dirige la filiale di Lunarvale di Sebec in qualità di vice presidente. Le maldicenze che circolano sulla sua società in rapida crescita hanno danneggiato l'immagine dell'azienda e fatto preoccupare Guido molto più del solito.

CONTROLLI PREDEFINITI

Tasti direzionali	muoviti
Tasto CROSS	decidi
Tasto CIRCLE	accedi alla schermata dei comandi
Tasto TRIANGLE	annulla/corri (su mappa 2D e mappa Adventure)
Tasto L1	movimento parallelo a sinistra (su mappa 2D e 3D Dungeon)
Tasto R1	movimento parallelo a destra (su mappa 2D e 3D Dungeon)
Tasto R2	analizza demone

VISUALI DI BASE

Ci sono tre tipi di visuale quando il gruppo si sposta per la città di Lunarvale: mappa 2D, 3D Dungeon e mappa Adventure.

MAPPA 2D

Quando il gruppo esce da un edificio e si sposta per la città, la mappa è in 2D. Vengono visualizzate la città e le vicinanze. Il gruppo viene visualizzato con il simbolo di un uomo verde, mentre le frecce rosse indicano la direzione in cui si sta spostando. Premi SU per spostarti e premi il tasto L2 per visualizzare la panoramica della città.

3D DUNGEON

Quando il gruppo entra nella visuale in prima persona, questa visualizzazione è chiamata 3D Dungeon. Per non perderti, sfrutta la finestra della mappa nella parte in alto a destra dello schermo o la funzione di mappa automatica. La finestra della mappa mostra la posizione del gruppo e la zona circostante.

Quando il gruppo procede per un certo numero di segmenti, la luna cresce o cala; il Moon Age (Ciclo lunare) è composto dalle nove fasi che vanno da New Moon (Luna nuova) a Full Moon (Luna piena).

Il Ciclo lunare influenza i seguenti aspetti:

- Pattern di attività dei demoni in battaglia, solo con Luna nuova o Luna piena.
- Cambiamenti d'umore dei demoni durante le negoziazioni.
- Contenuti nelle vetrine del Jewellery Exchange.

MAPPA ADVENTURE

Quando il gruppo entra in un edificio da una scena della mappa 2D o entra in una stanza in modalità 3D Dungeon, la schermata passa alla visuale della mappa Adventure, dove puoi vedere la direzione in cui ti sposti e la fase del ciclo lunare in cui ti trovi. La freccia appena fuori dalla mappa Adventure indica l'uscita.

SCHERMATA DEI COMANDI

Premi il tasto CIRCLE dalla modalità mappa 2D, 3D Dungeon o mappa Adventure per accedere alla schermata dei comandi. Seleziona una voce tra "Item" (Oggetto), "Magic" (Magia), "Form" (Formazione) e "Status" (Stato) per eseguire comandi, come attivare oggetti, ricorrere alla magia e analizzare i demoni che hai sconfitto. A volte, devi selezionare comandi più avanzati dalla prima schermata dei comandi; in questo caso, vengono visualizzate schermate secondarie dei comandi.

CHE COSA SONO I PERSONA?

I Persona hanno varie caratteristiche che si nascondono nella mente delle persone per aiutarle. I Persona appaiono con l'aiuto di un'antica divinità o di un demone. Ogni personaggio può possedere fino a tre potenti Persona. L'attivazione di un Persona durante uno scontro fa consumare punti SP; i punti variano in base al Persona.

All'inizio dell'avventura, devi cercare di fuggire da uno strano ospedale con l'aiuto dei tuoi poteri Persona risvegliati.

COME SI GIOCA

ACQUISTARE OGGETTI

Puoi comprare e vendere oggetti nei negozi principali che incontrerai nel corso della tua avventura. Inoltre, in questi negozi puoi anche attivare armi e protezioni. In alcuni negozi puoi addirittura ricevere oggetti in cambio dei tuoi gioielli.

Raggiungi il bancone con la vetrina nel negozio, posizionali di fronte al commesso e premi il tasto CROSS per iniziare la conversazione. Sposta il cursore su "BUY" (COMPRA) e tieni premuto il tasto CROSS.

Viene visualizzata una finestra con una scelta di oggetti. Quando il nome di un oggetto è in grigio, significa che non puoi acquistare l'articolo perché non hai abbastanza soldi o perché possiedi già 99 unità di quel dato oggetto. Scegli l'oggetto che vuoi acquistare e premi il tasto CROSS per confermare.

NOTA: puoi possedere al massimo 99 unità di uno stesso oggetto. Quando la somma degli oggetti che possiedi e che desideri acquistare raggiunge 99, questo numero non può aumentare ulteriormente.

VENDERE OGGETTI

Raggiungi il bancone con la vetrina nel negozio, posizionati di fronte al commesso e premi il tasto CROSS per iniziare la conversazione. Sposta il cursore su "SELL" (VENDI) e tieni premuto il tasto CROSS.

Gli oggetti attualmente in possesso del gruppo sono visualizzati su due file. Sposta il cursore sull'oggetto che desideri vendere e premi il tasto CROSS.

NOTA: quando il denaro a tua disposizione raggiunge la somma di 999.999.999, questo numero non potrà più aumentare, anche se vendi altri oggetti.

ATTIVARE OGGETTI

Raggiungi nuovamente il commesso del negozio e apri la schermata Action Choice (Scelta azione). Sposta il cursore su "Equip" (Attiva) e premi il tasto CROSS.

THE VELVET ROOM

È l'unico luogo in cui è possibile unire demoni. Igor, il proprietario, ti guiderà attraverso tutti i rituali.

Igor può leggere le carte degli incantesimi che acquisisci dai nemici e può evocare altri spiriti, per fondere creature e creare e gestire Persona speciali.

RINGIOVANIMENTO

A prescindere dal numero di persone ferite o dalla gravità delle lesioni, le strutture di ringiovanimento curano ogni tipo di paziente allo stesso prezzo. Se qualcuno nel tuo gruppo ha qualcosa che non va, lo cureranno queste strutture. Il prezzo varia da una struttura all'altra e in alcuni casi il trattamento è gratuito.

GIOCO D'AZZARDO

Nella piazza dei negozi ci sono casinò clandestini. Il loro nome di copertura è "Judgment 1999". Per giocare alle macchine del casinò, avvicinati a un gioco in particolare, premi il tasto CROSS e segui le istruzioni a schermo. Per uscire dalle macchine da gioco, premi il tasto L1 o L2.

UNIONE

Per procedere all'unione, servono due carte incantesimo. Inoltre, devi avere anche un posto vuoto per un nuovo Persona nella Velvet Room.

Per ottenere nuovi poteri Persona:

1. Quando incontri demoni, comunica con loro e ottieni la loro carta incantesimo.
2. Chiedi a Igor di procedere all'unione nella Velvet Room.
3. Se scegli il tipo di carta incantesimo da utilizzare dall'elenco di combinazioni per l'unione, puoi visualizzare il risultato dell'unione nella parte in basso dello schermo.
4. Evoca i demoni indicati da Igor e fondili per creare un nuovo Persona. Igor non effettuerà la fusione se il livello del nuovo Persona è superiore al livello del protagonista di oltre 10 unità, poiché sarebbe pericoloso avere un Persona di livello così alto. I Persona esistenti non possono essere ottenuti tramite fusione.
5. Igor può aggiungere fino a 16 nuovi Persona nella Velvet Room. Se te ne serve uno, chiedi a Igor di fartelo avere.

6. L'elenco dei Persona disponibili viene visualizzato sullo schermo. Scegli il personaggio a cui vuoi far avere il nuovo Persona e scegli il tipo di Persona che fa al caso tuo. Se il livello di possesso del personaggio a cui è destinato il Persona (LIVELLO P) è inferiore al livello del nuovo Persona, Igor non assegnerà il Persona, perché c'è il rischio che questo possa controllare la mente del personaggio.
7. I personaggi possono possedere fino a tre corpi, assegnati se uno di loro viene messo in "active status" (Stato attivo). Se il personaggio riceve più Persona, i Persona che non sono al momento attivi vengono definiti in "charge status" (In stato di carica) rispetto ai persona in stato attivo.
8. Puoi sempre attivare i Persona durante lo scontro. Per attivare i Persona vengono consumati punti SP; i punti consumati variano in base al tipo di Persona. Se un dato Persona può attaccare in vari modi, il consumo di SP sarà sempre lo stesso, a prescindere dal tipo di attacco utilizzato.

Igor ti proporrà due scelte: "Self Union" (Unione autonoma) o "Guide Union" (Unione guidata) quando gli chiedi di effettuare un'unione nella Velvet Room. Scegli l'opzione "Guide Union" (Unione guidata). Il Persona ottenuto da questa fusione sarà visualizzato sullo schermo. In questo modo, potrai sapere che tipo di Persona ottieni da una data carta incantesimo. Scegli il Persona che desideri creare. Se puoi scegliere tra varie combinazioni di demoni per creare nuovi Persona, scegli la quella che preferisci. Quando sei soddisfatto, premi il tasto TRIANGLE. A questo punto, Igor ti chiederà "Is this O.K.?" (Va bene così?). Se sei soddisfatto, seleziona "Yes" (Sì) e verrà avviata l'unione. Igor penserà a tutto il resto. Una volta terminata l'unione, chiedi a Igor di consegnare il Persona.

I Persona possono contenere al massimo 15 corpi in stato di carica e 16 corpi in stato di riserva. Se vuoi creare nuovi Persona quando sei al completo, devi andare nella Velvet Room e selezionare "Deliver/Delete" (Consegna/Elimina) dal menu. Seleziona "Delete" (Elimina) dalla schermata successiva e scegli il Persona che desideri eliminare. Fai attenzione quando decidi di eliminare Persona molto forti. Puoi scambiare i Persona di livello 8 con oggetti.

COMBATTIMENTI

I comandi dei combattimenti determinano le azioni di ogni personaggio. Lo scontro inizia quando finisci di selezionare i comandi di ogni personaggio. Ci sono sei tipi di azione in combattimento: Sword (Spada), Gun (Pistola), Persona, Persona Change (Cambio Persona), Item (Oggetto) e Defend (Difesa).

Ogni volta che incontri demoni, puoi scegliere tra queste opzioni di combattimento:

Fight (Combattimento) Inizia subito il combattimento con i demoni.

Contact (Contatto) Comunica con i nemici prima di iniziare lo scontro nella speranza di ricevere una carta incantesimo dal demone o altri oggetti, come pietre magiche, denaro o gioielli.

Form (Formazione) Cambia la formazione dei personaggi del tuo gruppo.

Analyze (Analisi) Visualizza le statistiche dei demoni incontrati in precedenza.

Escape (Fuga) Prova a fuggire dal nemico

Auto (Auto) Lanciati un combattimento automatizzato.

CRESCITA DEI PERSONAGGI

Il livello del personaggio aumenta raccogliendo i punti esperienza. Anche gli indicatori di STR (potenza) e VIT (forza fisica) aumentano. Ogni volta che sali di livello, viene visualizzata la relativa finestra. I dati dei parametri potenziati sono visualizzati in giallo. Non puoi distribuire i parametri a nessun personaggio, fatta eccezione per il protagonista.

Anche il livello di possesso aumenta in base ai punti Persona. Se il livello di possesso aumenta, puoi caricare Persona più forti.

I Persona sono indispensabili per la crescita del personaggio. I rank dei Persona aumentano anche dopo la vittoria nei combattimenti. Il rank dipende dal numero di Persona attivati. A differenza dei personaggi, a ogni turno viene aggiunta una skill di esperienza. Contestualmente all'aumento del rank dei Persona, anche la magia e gli attacchi utilizzabili aumentano.

CONSIGLI

Ci sono moltissime persone in città e a scuola. Ascoltate e per raccogliere informazioni importanti. Potreste ottenere consigli inaspettati.

In città e nelle zone dungeon ci sono diversi punti di salvataggio. Ti consigliamo di salvare spesso i tuoi progressi.

Se alcuni membri si uniscono o lasciano il tuo gruppo, verranno visualizzate la schermata della formazione e degli equipaggiamenti. Controlla con attenzione formazione ed equipaggiamenti.

Durante le negoziazioni con i demoni, potrebbero verificarsi eventi inaspettati. Subito dopo aver incontrato dei demoni, questi potrebbero parlarti. I Persona potrebbero parlare con i demoni senza il tuo controllo.

Se ti capita di entrare in ambienti o dungeon che sembrano senza uscita, prova a cercare oggetti nascosti. Non darti per vinto: controlla bene oggetti sospetti e pareti. Riuscirai a trovare un'altra strada...



FIGUREN

Hauptfigur

Das bist du, ein Schüler an der St. Hermelin High.

Yuki

Eine zuverlässige Mitschülerin. Viele Mädchen an der Schule bewundern sie. Die leichte Gereiztheit in ihrer Stimme lässt sie klingen wie jemanden, auf den du dich verlassen kannst.

Mark

Erst hat seine Mutter ihn nach Strich und Faden verwöhnt, jetzt hält sie ihn für ein verzogenes Balg. Er lehnt sich gegen sie auf, hat allerdings keine Ahnung, was es heißt, erwachsen zu sein.

Mary

Eine clevere, freche Klassenkameradin. Sie hat gute Manieren, aber weil sie in der Vergangenheit so oft im Krankenhaus war, ist sie verbittert und ruhelos. Seit einigen Monaten ist sie nun wieder im Krankenhaus und musste sich deshalb vom Unterricht befreien lassen.

Brad

Brad ist von Natur aus ein Aufschneider. Obwohl er sich sehr stark gibt, geht er allen aus dem Weg, die ihm überlegen sind. Brad kann gut mit Menschen und ist bei seinen Lehrern beliebt. Leider verschwendet er zu viel Zeit auf sein Äußeres und die neuesten Modetrends. Brad ist geradezu davon besessen, sich als etwas zu präsentieren, das er eigentlich gar nicht ist.

Nate

Er stammt aus einer reichen Familie und ist ziemlich selbstbewusst. Dieses ausgeprägte Selbstvertrauen hat jedoch auch Nachteile, und Nates Freunde tun sich mit ihm oft nicht leicht. Auf emotionaler Ebene war sein Butler Alfred immer für ihn da.

Ellen

Sie kehrte zu Beginn der Oberstufe aus dem Ausland zurück. Dank ihrer ausgeglichenen Persönlichkeit ist Ellen sehr beliebt. Sie ist immer auf der Hut und hat einen Hang zum Okkulten.

Alana

Alana lässt sich mit einem einzigen Wort beschreiben: Tussi. Was morgen ist, ist ihr egal. Ihr Motto lautet: Lebe im Jetzt, und zwar so glücklich wie möglich. Sie sagt und tut, was sie will. Dass es mit dieser Einstellung oft Zoff gibt, ist klar.

Ms. Smith

Ms. Smith ist eine gut aussehende Lehrerin, die sich nicht groß um Regeln schert. Sie gibt sich ihren Schülern gegenüber sehr herzlich und ist besonders bei den Jungs beliebt. Sie selbst ging ebenfalls auf die St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Steht der Lunarvale-Filiale von SEBEC als Vizepräsident vor. Üble Gerüchte haben den Ruf dieses schnell expandierenden Unternehmens geschädigt und bereiten Guido noch mehr Sorgen als sonst.

STANDARD-STEUERUNG

Richtungstasten	bewegen
CROSS-Taste	Entscheidungen treffen
CIRCLE-Taste	Command Screen öffnen
TRIANGLE-Taste	abbrechen/rennen (2D Map und Adventure Map)
L1-Taste	Parallelbewegung nach links (2D Map und 3D Dungeon)
R1-Taste	Parallelbewegung nach rechts (2D Map und 3D Dungeon)
R2-Taste	Dämon analysieren

DARSTELLUNGSOPTIONEN

Es gibt drei Darstellungsoptionen, in denen du das Treiben deiner Gruppe in Lunarvale verfolgen kannst: 2D Map, 3D Dungeon und Adventure Map.

2D MAP

Sobald die Gruppe ein Gebäude verlässt und in der Stadt unterwegs ist, wird die Karte in 2D angezeigt. Die Stadt und ihre Umgebung sind gut erkennbar. Die Gruppe selbst wird auf der Karte als Menschen-Symbol in Grün wiedergegeben. Der rote Pfeil zeigt die Richtung an, in die sie sich bewegt. Drück UP, um dich fortzubewegen, und die L2-Taste, um eine Übersicht der Stadt einzublenden.

3D DUNGEON

Wechselt die Gruppenansicht in die Egoperspektive, wird der Bildschirm als 3D Dungeon dargestellt. Das Kartenfenster rechts oben auf dem Bildschirm oder die Funktion Auto Map hilft dir, dich nicht zu verlaufen. Im Kartenfenster siehst du die Position der Gruppe und die unmittelbare Umgebung.

Bewegt sich eine Gruppe durch eine bestimmte Anzahl Abschnitte, nimmt der Mond entweder ab oder zu. Das sogenannte Mondalter von Neumond bis Vollmond besteht aus neun Phasen.

Das Mondalter wirkt sich auf Folgendes aus:

- Aktivitätsmuster kämpfender Dämonen, aber nur bei Neumond oder Vollmond
- Stimmungsumschwünge von Dämonen in Verhandlungen
- Auslagen in Schmuckgeschäften

ADVENTURE MAP

Betritt die Gruppe aus einer Szene in der 2D Map ein Gebäude oder einen Raum in 3D Dungeon, wechselt die Ansicht zu Adventure Map, in der du siehst, wohin du dich bewegst und wie das Mondalter lautet. Der Pfeil außerhalb von Adventure Map weist auf den Ausgang hin.

COMMAND SCREEN

Drück die CIRCLE-Taste in 2D Map, 3D Dungeon oder Adventure Map, um den Command Screen zu öffnen. Zur Auswahl stehen die Befehle "Item", "Magic", "System", "Form" und "Status". Damit kannst du Gegenstände ausrüsten, zaubern und besiegte Dämonen analysieren. Ab und zu benötigst du ausführlichere Befehle, zu denen du bei Bedarf über einen zweiten Befehlsbildschirm gelangst.

WAS SIND PERSONAS?

Personas besitzen verschiedene hilfreiche Charaktereigenschaften. Sie schlummern in jedem Menschen. Personas werden mithilfe einer alten Gottheit oder eines Dämons beschworen. In jeder Spielfigur verbergen sich bis zu drei mächtige Personas. Die Aktivierung einer Persona während eines Kampfes verbraucht SP. Wie viele SP dafür nötig sind, hängt von der jeweiligen Persona ab.

Zu Beginn des Spiels musst du aus einem merkwürdigen Krankenhaus fliehen. Nutze dafür deine geweckten Persona-Kräfte.

SPIELABLAUF

GEGENSTÄNDE KAUFEN

In allen Geschäften, die du im Lauf des Spiels betrittst, kannst du Gegenstände kaufen und verkaufen. Außerdem sind dort Waffen und Rüstungen erhältlich. Manche Geschäfte tauschen sogar deine Edelsteine gegen Gegenstände ein.

Geh zur Auslage, stell dich vor den Verkäufer und drück die CROSS-Taste, um ein Gespräch zu beginnen. Setz den Cursor auf "BUY" und drück die CROSS-Taste.

Ein Fenster mit einer Auswahl an Gegenständen wird eingeblendet. Ist der Name eines Gegenstandes grau, ist dieser nicht käuflich – entweder hast du nicht genug Geld oder du besitzt diesen Gegenstand bereits 99-mal. Such dir den gewünschten Gegenstand aus und bestätige deine Wahl mit der CROSS-Taste.

Hinweis: Von jedem Gegenstand kannst du maximal 99 Stück besitzen. Der Stückzähler für einen Gegenstand bleibt bei 99 stehen, auch wenn du versuchst, noch mehr davon zu kaufen.

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Geh zur Auslage, stell dich dem Verkäufer gegenüber und drück die CROSS-Taste, um ein Gespräch zu beginnen. Setz den Cursor auf "SELL" und drück die CROSS-Taste.

Gegenstände, die die Gruppe derzeit besitzt, werden über zwei Zeilen verteilt angezeigt. Beweg den Cursor zu dem Gegenstand, den du verkaufen möchtest, und drück die CROSS-Taste.

HINWEIS: Der höchste Geldbetrag, den du anhäufen kannst, ist 999.999.999. Der Geldzähler bleibt bei dieser Summe stehen, auch wenn du weitere Gegenstände verkaufst.

GEGENSTÄNDE AUSTRÜTEN

Geh noch einmal zum Verkäufer und öffne den Bildschirm Action Choice. Setz den Cursor auf "Equip" und drück die CROSS-Taste.

VELVET ROOM

Der einzige Ort, an dem die Dämonen vereinigt werden können. Igor, der Inhaber, führt dich durch die nötigen Rituale.

Igor hat die Fähigkeit, die Zauberkarten zu lesen, die du von deinen Gegnern erhältst. Er ist auch dazu in der Lage, andere Geister zu rufen, sodass du verschiedene Kreaturen miteinander verschmelzen lassen und besondere Personas erstellen und verwalten kannst.

REGENERIERUNG

In Regenerierungseinrichtungen kann jeder zum gleichen Preis geheilt werden. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Personen verletzt oder wie schwer ihre Verletzungen sind. Auch Unregelmäßigkeiten im Status eines Gruppenmitglieds können dort behoben werden. Der Preis variiert von Einrichtung zu Einrichtung. Manche bieten dir sogar eine kostenlose Behandlung an.

GLÜCKSSPIEL

Im Einkaufsviertel findest du unter der Hand betriebene Kasinos. Sie tragen den Namen "Judgment 1999". Stell dich vor einen beliebigen Automaten und drück die CROSS-Taste, um in einem Kasino an den Spielautomaten zu spielen. Anschließend werden Bildschirmanweisungen eingeblendet, die du befolgen musst. Zum Beenden eines Automatenspiels drückst du die L1- oder die L2-Taste.

FUSION

Um eine Vereinigung durchzuführen, benötigst du zwei Zauberkarten. Im Velvet Room muss außerdem ausreichend Platz für zusätzliche Personas sein.

So erhältst du neue Persona-Kräfte:

1. Tritt mit Dämonen in Kontakt, wenn du ihnen begegnest, um ihre Zauberkarte zu erhalten.
2. Frag Igor nach einer Vereinigung im Velvet Room.
3. Wenn du von der Liste mit Vereinigungskombinationen die Art der Zauberkarte auswählst, die du einsetzen willst, wird am unteren Bildschirmrand das Vereinigungsergebnis angezeigt.
4. Beschwöre die von Igor empfohlenen Dämonen herauf und erschaffe eine neue Persona, indem du sie vereinigst. Eine Vereinigung, bei dem der neue Persona-Level 10 Punkte höher ist als der Level der Hauptfigur, wird von Igor verweigert, denn eine solche Persona wäre ziemlich gefährlich. Personas, die bereits bestehen, können nicht durch eine Vereinigung erschaffen werden.
5. Igor kann bis zu 16 neue Personas im Velvet Room lagern. Bei Bedarf kannst du Igor bitten, Personas zu liefern.
6. Die Persona-Lagerliste wird auf dem Bildschirm angezeigt. Du bestimmst, an welche Spielfigur eine neue Persona gehen soll, und entscheidest, welche neue Persona-Art benötigt wird. Ist der P-LEVEL (Annahmelevel) der Figur niedriger als der Level der neuen Persona, wird Igor die Lieferung nicht ausführen, da in diesem Fall die Gefahr besteht, dass die neue Persona den Verstand der Figur kontrollieren könnte.
7. In jeder Spielfigur können sich bis zu drei Wesenheiten manifestieren, die auf sie übergehen, wenn du einer von ihr den "Active Status" verleihst. Wenn eine Spielfigur mehrere Personas erhält, tragen Personas ohne aktiven Status im Vergleich zu Personas mit aktivem Status die Kennzeichnung "Charge Status".
8. In einem Kampf hast du jederzeit die Möglichkeit, Personas zu aktivieren. Beim Aktivieren von Personas werden SP verbraucht. Wie hoch der SP-Verbrauch ist, hängt von der jeweiligen Persona ab. Ist eine Persona in der Lage, unterschiedliche Angriffe auszuführen, verbraucht jeder Angriff dieselbe Menge an SP, egal welcher Angriff zum Einsatz kommt.

Auf die Bitte nach einer Vereinigung im Velvet Room stellt Igor dir zwei Möglichkeiten zur Wahl: "Self Union" oder "Guide Union". Entscheidest du dich für "Guide Union", wird die daraus entstehende Persona auf dem Bildschirm angezeigt. So siehst du, welche Art Persona du mithilfe einer Zauberkarte erschaffen kannst. Such dir eine beliebige Persona aus. Stehen viele Dämonenkombinationen für die Erstellung neuer Personas bereit, kannst du die Kombination auswählen, die dir am besten gefällt. Drück die TRIANGLE-Taste, wenn du mit den Bedingungen zufrieden bist. Igor stellt dir dann folgende Frage: "Is this O.K.?" ("Ist das in Ordnung?") Sagt dir deine Auswahl zu, wähle "Yes." Daraufhin beginnt die Vereinigung. Um alles Weitere kümmert sich Igor. Sobald die Vereinigung vollzogen ist, kannst du Igor um die Lieferung bitten.

Personas können bis zu 15 Wesenheiten mit dem Status "Charge" und 16 mit dem Status "Stock" umfassen. Wenn du weitere neue Personas erschaffen möchtest, obwohl du die Höchstzahl bereits erreicht hast, besteht die Möglichkeit, im Velvet Room die Option "Deliver/Delete" auszuwählen. Wähl auf dem nächsten Bildschirm "Delete" und entscheide, welche Persona du löschen willst. Beim Löschen starker Personas ist Vorsicht angeraten. Eine Persona des Rangs 8 kannst du gegen Gegenstände eintauschen.

KAMPF

Mithilfe von Kampfkommandos bestimmst du, welche Aktion von einer Figur jeweils ausgeführt wird. Sobald du die Kommandos für alle Gruppenmitglieder eingegeben hast, beginnt der Kampf. Zur Verfügung stehen die sechs Kampfkommandos "Sword", "Gun", "Persona", "Prs-Chg", "Item" und "Defend".

Wann immer du auf Dämonen triffst, hast du folgende Kampfoptionen:

Fight	Sofortige Verwicklung in Kämpfe mit den Dämonen.
Contact	Sprich erst mit Gegnern, bevor du dich auf einen Kampf einlässt. Mit ein bisschen Glück bekommst du von ihnen eine Zauberkarte oder andere Gegenstände wie Zaubersteine, Geld oder Edelsteine.
Form	Ändere die Zusammensetzung der Figuren in deiner Gruppe.
Analyze	Sieh dir Statistiken zu Dämonen an, denen du bisher begegnet bist.
Escape	Versuch, vor dem Gegner zu flüchten.
Auto	Beginn einen automatisierten Kampf.

FIGURENTWICKLUNG

Mit einer zunehmenden Anzahl an Erfahrungspunkten erhöht sich der Level einer Figur. STR (Kraft) und VIT (körperliche Stärke) nehmen ebenfalls zu. Jedes Mal, wenn ein Level ansteigt, erscheint das Level-up-Fenster. Erhöhte Parameter werden gelb angezeigt. Parameter können nur dem Helden zugeordnet werden.

Je nach Anzahl der Persona-Punkte steigt auch der Annahmelevel. Verbessert sich der Annahmelevel, kannst du stärkere Personas verlangen.

Für die Entwicklung einer Figur sind Personas unerlässlich. Nach einem erfolgreichen Kampf erhöht sich häufig auch der Rang einer Persona. Rangsteigerungen hängen von der Zahl der aktivierten Personas ab. In jeder Runde kommen neue Erfahrungspunkte hinzu. Und mit jeder Rangerhöhung erhält eine Persona auch zusätzliche Zauber- und Angriffsmöglichkeiten.

HINWEISE

In der Stadt und der Schule begegnest du vielen Leuten. Hör ihnen gut zu und hol wichtige Informationen ein. Es könnte ein unerwarteter Tipp dabei sein.

Über das Stadtgebiet und das Verlies sind mehrere Speicherpunkte verteilt. Nutze diese Stellen regelmäßig.

Wenn Mitglieder zu deiner Gruppe stoßen oder diese verlassen, werden die Bildschirme Formation und Equipment angezeigt. Geh beim Überprüfen der Zusammenstellung und Ausrüstung deiner Gruppe äußerst genau vor.

Verhandlungen mit Dämonen können immer mal wieder überraschende Wendungen nehmen. Vielleicht reden sie kurz nach einer Begegnung mit dir. Personas können auch ohne deinen ausdrücklichen Befehl mit Dämonen sprechen.

Wenn du dich in scheinbar ausweglosen Verliesen oder Räumen wiederfindest, solltest du nach verborgenen Gerätschaften Ausschau halten. Nimm dir verdächtig aussehende Objekte oder Wände genauer vor. Es gibt auch noch einen anderen Weg, aber den wirst du selbst entdecken.



PERSONAJES

Protagonista

Eres tú, estudiante en el Instituto St. Hermelin.

Yuki

Es una estudiante modelo. Muchas compañeras la admiran. La ligera rudeza de su voz da a entender que es una persona en la que se puede confiar.

Mark

Su madre lo malcrió y ahora lo considera un niño. Se rebela contra ella, a pesar de no tener ni idea de lo que significa la adultez.

Mary

Tu compañera más lista y desenfadada. Sabe guardar las formas, pero debido a su largo historial de ingresos hospitalarios, es una persona inquieta y airada. Ha pasado varios meses en el hospital, por lo que se ha tenido que ausentar de las clases.

Brad

Brad es un chulito de libro. Está fuerte, pero procura no meterse con quien sabe que le puede. Tiene don de gentes y cuenta con el favor del profesorado. Sin embargo, le preocupa demasiado su apariencia y seguir las modas. Brad está obsesionado con aparentar más de lo que es.

Nate

Viene de una familia rica y derrocha autoestima. Por desgracia, su ego tiene sus desventajas, y sus amigos no empatizan demasiado con él. Su mayordomo, Alfred, le aporta el apoyo emocional que tanto necesita.

Ellen

Entró en el instituto como 'la alumna extranjera'. Su polifacética personalidad la hizo ganar popularidad. Es imposible pillarla desprevenida y le interesa el ocultismo.

Alana

Alana es, en una palabra, pava. Su filosofía de vida se basa en vivir el momento tan feliz como pueda. Habla y actúa sin pensar, lo que inevitablemente le trae más de un problema.

Srta. Smith

La Srta. Smith es una atractiva profesora poco aficionada a las normas. Su popularidad entre los chicos se debe a lo afectuosa que suele mostrarse con sus alumnos. Es una egresada de St. Hermelin.

Guido Sardenia

Vicepresidente de la sede de SEBEC en Lunarvale. La reputación de la empresa se ha visto dañada por los rumores en torno a su meteórico crecimiento, lo que trae preocupa a Guido más de lo habitual.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección	moverse
Botón CROSS	decidir
Botón CIRCLE	acceder a la pantalla de comandos
Botón TRIANGLE	cancelar/acelerar (en los mapas 2D y de aventura)
Botón L1	movimiento lateral hacia la izquierda (en el mapa 2D y las mazmorras 3D)
Botón R1	movimiento lateral hacia la derecha (en el mapa 2D y las mazmorras 3D)
Botón R2	analizar demonio

PANTALLAS BÁSICAS

Tu equipo se desplazará por la ciudad de Lunarvale a través de tres tipos de pantalla: Mapa 2D, Mazmorra 3D y Mapa de aventura.

MAPA 2D

Cuando el equipo salga de cualquier edificio para desplazarse por la ciudad, el mapa se volverá bidimensional. Incluye la propia ciudad y sus alrededores. El equipo está representado por un muñeco verde, y la flecha roja indica la dirección en la que se dirige. Pulsa UP para desplazarte y el botón L2 para acceder a una vista general de la ciudad.

MAZMORRA 3D

Cuando el equipo entre en la perspectiva de primera persona, la pantalla pasará al modo Mazmorra 3D. Usa la ventana del mapa de la esquina superior derecha o la función de mapa automático para orientarte. La ventana del mapa indica la posición del equipo y la zona inmediatamente colindante.

Cuando un equipo se desplaza un determinado número de segmentos, la luna crecerá o disminuirá en función de la llamada Moon Age (Edad de la Luna), que pasa por nueve estados desde New Moon (Luna nueva) hasta Full Moon (Luna llena).

La Moon Age afecta a los siguientes elementos de juego:

- Patrón de actividad de los demonios (en New Moon o Full Moon).
- Cambios de humor de los demonios al negociar.
- Contenido disponible en el intercambio de joyería.

MAPA DE AVENTURA

Cuando el equipo entre en un edificio desde el Mapa 2D o a una sala en una Mazmorra 3D, la pantalla cambiará al Mapa de aventura, en el que verás hacia

dónde te diriges y la Moon Age actual. La flecha fuera del Mapa de aventura indica la salida.

PANTALLA DE COMANDOS

Pulsa el botón CIRCLE en cualquiera de los modos de pantalla para acceder a diversos comandos. Selecciona entre 'Item', 'Magic', 'System', 'Form' y 'Status' para ejecutar comandos como equipar objetos, lanzar hechizos o analizar demonios que hayas derrotado. Algunos comandos incluyen subcomandos a los que podrás acceder desde la pantalla de comandos si la situación lo permite.

¿QUÉ ES UNA PERSONA?

Las Personas tienen una serie de cualidades que se ocultan en el subconsciente de alguien para ayudarle. Las Personas acuden en su ayuda en forma de deidades arcanas o figuras demoníacas. Cada personaje puede poseer hasta tres poderosas Personas. Activar una Persona durante el combate consume SP, y dicho consumo variará en función de la Persona.

Al principio de la aventura, tendrás que intentar escapar de un extraño hospital con la ayuda de tus recién desatados poderes de Persona.

DESARROLLO DEL JUEGO

COMPRAR OBJETOS

Puedes comprar y vender objetos en las numerosas tiendas que encontrarás a lo largo de tu aventura. En ellas también puedes equiparte armas y armaduras. Algunas tiendas ofrecen incluso el intercambio de joyas que encuentres por objetos.

Desplázate hasta el mostrador de la tienda y, mirando hacia el dependiente, pulsa el botón CROSS para iniciar la conversación. Mueve el cursor a la opción 'BUY' y pulsa el botón CIRCLE.

Aparecerá la ventana de objetos. Si el nombre de un objeto aparece en gris, es que no está disponible porque no tienes dinero suficiente o porque ya tienes 99 unidades de ese objeto concreto. Elige el objeto que quieras vender y pulsa el botón CROSS.

NOTA: Puedes llevar un máximo de 99 unidades de cada objeto. Cuando el total de unidades que lleves encima y cuántos quieras comprar sume 99, el número dejará de subir.

VENDER OBJETOS

Desplázate hasta el mostrador de la tienda y, mirando hacia el dependiente, pulsa el botón CROSS para iniciar la conversación. Mueve el cursor a la opción 'SELL' y pulsa el botón CROSS.

Los objetos que el equipo lleve consigo aparecerán en dos filas. Elige el objeto que quieras vender y pulsa el botón CROSS.

NOTA: Cuando alcances los 999 999 999 \$, no podrás ganar más aunque vendas objetos.

EQUIPAR OBJETOS

Acércate al dependiente de la tienda y abre la pantalla de acciones. Mueve el cursor a 'Equip' y pulsa el botón CROSS.

VELVET ROOM

La Velvet Room (Sala Terciopelo) es el único lugar en el que puedes fusionar demonios. Su propietario, Igor, te instruirá sobre cómo realizar los distintos rituales.

Igor puede leer las cartas de hechizo que obtengas de los enemigos para invocar espíritus, lo que te permite fusionar criaturas y crear y controlar Personas especiales.

REJUVENECER

Independientemente del número de afectados y la gravedad de las heridas de tu equipo, las instalaciones de rejuvenecimiento cobran lo mismo por curar a cada uno. Si alguien de tu equipo está afectado por algún estado negativo, también se eliminará. El precio cambia según las instalaciones, y algunos ofrecen incluso tratamientos especiales.

APOSTAR

En la zona de compras existen casinos clandestinos. Los reconocerás por el nombre 'Judgement 1999'. Para jugar en las máquinas de los casinos, acércate a cualquiera de ellas, pulsa el botón CROSS y sigue las instrucciones en pantalla. Para dejar de jugar, pulsa los botones L1 o L2.

FUSIONAR

Para usar el comando 'Unite' (Unir), necesitarás dos cartas de hechizo. También necesitarás espacio disponible para Personas en la Velvet Room.

Para conseguir nuevos poderes de Persona:

1. Cada vez que te encuentres con un demonio, conversa con él para conseguir su carta de hechizo.
2. Pídele a Igor que te ayude con la fusión en la Velvet Room.
3. Si eliges el tipo de carta de hechizo de invocación que quieres usar de la lista de combinaciones, podrás ver el resultado de la fusión en la parte inferior de la pantalla.
4. Invoca a los demonios que Igor te indique para fusionarlos y así crear una nueva Persona. Igor no te permitirá proceder con la fusión si la Persona resultante está 10 niveles o más por encima del personaje, ya que sería demasiado peligroso. No se pueden crear las Personas existentes mediante fusión.
5. Igor puede conservar hasta 16 nuevas Personas en la Velvet Room. Si necesitas recurrir a alguna, pídeselo a Igor.
6. La lista de Personas en reserva aparecerá en pantalla. Elige el personaje al que quieres entregar la nueva Persona y decide el tipo de Persona que necesitas.

Si el nivel de aceptación de Personas (P-LEVEL) del jugador es inferior al nivel de la nueva Persona, Igor no te permitirá entregársela, ya que existiría el riesgo de que la Persona controlase su mente.

7. Los personajes pueden albergar hasta tres Personas si pones una de ellas en 'estado activo'. Si un personaje recibe varias Personas, aquellas que no estén en estado activo pasarán al 'estado de carga'.
8. Puedes activar las distintas Personas en combate. La activación de Personas requiere consumir SP, y dicho consumo varía en función de la Personas que quieras activar. Aunque una Persona concreta tenga más de un ataque, el consumo de SP será el mismo use el que use.

Cuando quieras fusionar demonios en la Velvet Room, Igor te dará a elegir entre 'Self Union' (Automática) y 'Guide Union' (Guiada). Elige 'Guide Union'. La Persona resultante aparecerá en pantalla. Podrás comprobar el tipo de Persona que puedes crear usando una carta de hechizo. Elige la Persona que quieras crear. Si una Persona se puede crear usando diferentes combinaciones de demonios, elige la que más te interese. Si te gusta lo que ves, pulsa el botón TRIANGLE. Entonces Igor te pedirá confirmación con un 'Is this O.K.?'. Para confirmar la fusión, elige 'Yes'. Igor se encargará del resto. Una vez completada la fusión, pídele a Igor que la entregue.

Las Personas pueden albergar 15 cuerpos como máximo en estado de carga y 16 en estado de reserva. Si deseas crear Personas nuevas cuando hayas alcanzado el límite, ve a la Velvet Room y selecciona 'Deliver/Delete' (Entregar/Eliminar) en el menú. Selecciona 'Delete' en la siguiente pantalla para elegir la Persona que quieras eliminar. Ten cuidado de no eliminar Personas poderosas. También puedes intercambiar Personas de rango 8 por objetos.

COMBATIR

Los comandos de combate deciden la acción de cada personaje. El combate comienza cuando terminas de asignar comandos a cada personaje. Puedes elegir entre seis comandos: Sword (Espada), Gun (Arma de fuego), Persona, Prs-Chg (Cambio de Persona), Item (Objeto) o Defend (Defensa).

Cada vez que te encuentres con un demonio, tendrás las siguientes opciones:

Fight (Combatir)	Ataca al demonio sin mediar palabra.
Contact (Contacto)	Conversa con el enemigo antes de combatir con la esperanza de recibir una carta de hechizo u otros objetos, como piedras mágicas, dinero o joyas.
Form (Formación)	Cambia la formación de los miembros de tu equipo.
Analizar	Consulta los datos de demonios que ya te hayas encontrado.
Escape (Huir)	Intenta escapar del enemigo.
Auto (Automático)	Automatiza los comandos de combate.

EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

El nivel de los personajes irá subiendo a medida que consigas puntos de experiencia. También lo harán su STR (Poder) y VIT (Vitalidad). Cada vez que subas de nivel, aparecerá una pantalla en la que verás los atributos mejorados en amarillo. No puedes elegir qué atributos mejorar para ninguno de los personajes, salvo el protagonista.

El nivel de aceptación de Personas también subirá en función de los puntos de Persona que consigas. Cuanto mayor sea, más poderosas serán las Personas que puedes entregarle al personaje.

Las Personas son indispensables para la evolución de los personajes. Los rangos de las Personas también suben tras la victoria en combate. El aumento de rango depende del número de Personas activadas. A diferencia de los personajes, se irán añadiendo habilidades más poderosas con cada turno. Además del rango, la magia de las Personas y los ataques que pueden usar también mejorarán.

CONSEJOS

Te cruzarás con mucha gente en la ciudad y el instituto. Presta atención a lo que te cuenten para recopilar valiosa información. Quizá te den alguna pista inesperada.

Existen diversos puntos de guardado repartidos por la ciudad y las mazmorras. Guarda la partida con frecuencia.

Si algún miembro se une o abandona el equipo, se abrirán las pantallas Formation (Formación) y Equipment (Equipo). Piensa bien la formación y el equipo que eliges en todo momento.

Al negociar con demonios, puede ocurrir de todo. Puede que sean ellos los que inicien la conversación. Puede que algunas Personas conversen con los demonios por voluntad propia.

Si te atascas o encuentras un callejón (aparentemente) sin salida en mazmorras o edificios, busca mecanismos ocultos. No te rindas y comprueba cualquier objeto o pared sospechosos. Quizá se abra un camino secreto ante ti.



ПЕРСОНАЖ

Главный герой

Это вы, ученик школы Сент-Гермелин (St. Hermelin High).

Юки (Yuki)

Отзывчивая девушка. Многие школьницы пытаются брать с нее пример. Уверенность в голосе создает впечатление, что на нее всегда можно положиться.

Марк (Mark)

Мать слишком избаловала его и теперь считает, что он совсем отбилс от рук. Марк пытается бунтовать против ее решений, но даже не представляет, каково это – быть взрослым.

Мэри (Mary)

Ваша одноклассница – умная и дерзкая, но воспитанная девушка, которая стала вспыльчивой и раздражительной после долгого пребывания в больницах. По этой же причине ей пришлось покинуть школу.

Брэд (Brad)

Настоящий балагур. Он очень силен, но старается держаться подальше от людей, которые способны дать ему хороший нагоняй. Брэд умеет завоевывать расположение ровесников и учителей, однако некоторым не нравится его чрезмерная озабоченность своей внешностью и тенденциями моды. Брэд всегда старается показаться более важным, чем является на самом деле.

Нейт (Nate)

Уверенный в себе подросток из богатой семьи. Однако такая уверенность одновременно и изъян – она мешает ему хорошо ладить с друзьями. Дворецкий Альфред поддерживает его эмоционально, когда парень нуждается в этом.

Эллен (Ellen)

Вернулась в школу после поездки за границу. Благодаря своей предприимчивости Эллен пользуется популярностью у одноклассников. Всегда настороже. Интересуется оккультизмом.

Алана (Alana)

Алану можно описать одним словом – глупышка. Ее девиз – не думай о завтрашнем дне, а живи на полную сегодня. Говорит все, что думает, и делает все, что хочет, и это постоянно доставляет ей проблемы.

Мисс Смит (Ms. Smith)

Мисс Смит – симпатичная учительница, которая позволяет себе отходить от правил. Ученики, особенно мальчики, ее обожают, и она ведет себя очень мягко по отношению к ним. Когда-то сама окончила школу Сент-Гермелин.

Гвидо Сардения (Guido Sardenia)

Вице-президент филиала корпорации Sebec в Лунарвейле (Lunarvale). Гвидо приходится справляться с большим давлением, потому что злые сплетни сильно вредят репутации его быстро развивающейся компании.

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

кнопки направлений движение

кнопка CROSS принять решение

кнопка CIRCLE доступ к экрану команд

кнопка TRIANGLE отмена/рывок (на 2D-карте и карте приключений)

кнопка L1 движение влево (на 2D-карте и в 3D-подземельях)

кнопка R1 движение вправо (на 2D-карте и в 3D-подземельях)

кнопка R2 изучение демона

ОСНОВНЫЕ ЭКРАНЫ

По ходу приключения вашего отряда по городу Лунарвейлу (Lunarvale) вам будут доступны три игровых экрана: двухмерная карта, трехмерные подземелья и карта приключений.

ДВУХМЕРНАЯ КАРТА

Когда ваш отряд выходит из здания и передвигается по городу, карта отображается в двухмерном виде. На ней можно увидеть город и его окрестности. Ваш отряд отображается зеленым символом человека, а красная стрелка показывает направление, в котором отряд движется. Нажмите кнопку ВВЕРХ, чтобы идти, и кнопку L2, чтобы осмотреть город.

ТРЕХМЕРНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На экране трехмерного подземелья вы видите игровой мир от первого лица персонажей отряда. Используйте окно карты в верхней правой части экрана или функцию автокарты (Auto Map), чтобы не заблудиться. Окно карты отображает местоположение вашего отряда и его ближайшие окрестности.

Когда отряд продвигается на определенное количество секторов, луна увеличивается или уменьшается в размере. Возраст луны (Moon Age) включает девять этапов от Новолуния до Полнолуния.

Возраст луны влияет на:

- Поведение демонов в битве (только когда Новолуние или Полнолуние).
- Смену настроения демонов во время переговоров.
- Ассортимент товаров на витрине ювелирного магазина.

КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Когда ваш отряд заходит в здание на двухмерной карте или входит в помещение в режиме трехмерных подземелий, появляется карта приключений, где вы можете увидеть направление вашего движения и возраст Луны. Стрелка, расположенная за пределами карты приключений, указывает на выход.

ЭКРАН КОМАНД

Нажмите кнопку CIRCLE в режимах двухмерной карты, трехмерных подземелий или карты приключений, чтобы получить доступ к экрану команд. Здесь вам доступны команды «Предметы», «Магия», «Система», «Форма» и «Статус», которые позволяют оснастить персонажа предметами, накладывать заклинания и изучать побежденных вами демонов. Иногда вам нужно будет указать дополнительную информацию для этих команд, в таком случае появится дополнительный экран команд.

ЧТО ТАКОЕ ПЕРСОНЫ?

Персоны скрываются в умах людей и имеют различные характеристики. Они являются вам на помощь в виде древнего божества или демона. У каждого персонажа может быть до трех могущественных персон. При использовании персон в битве тратятся очки SP. Расход очков SP зависит от персоны.

В начале приключений вы должны совершить побег из странной больницы при помощи пробудившихся в себе сил персоны.

ИГРА

ПОКУПКА ПРЕДМЕТОВ

Вы можете покупать и продавать предметы в магазинах. Там же можно приобретать оружие и броню. А в некоторых магазинах можно обменивать драгоценности на предметы.

Подойдите к стойке магазина и нажмите кнопку CROSS, чтобы заговорить с продавцом. Переместите курсор на команду «КУПИТЬ» и нажмите кнопку CROSS.

Появится окно выбора предмета. Если название предмета отображено серым цветом, вы не можете его купить – либо у вас недостаточно денег, либо у вас уже есть 99 единиц этого предмета. Выберите предмет, который вы хотите купить, и нажмите кнопку CROSS для подтверждения.

ПРИМЕЧАНИЕ: у вас может быть максимум 99 единиц каждого предмета. Когда общее количество единиц предмета достигнет 99, количество перестанет расти.

ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

Подойдите к стойке магазина и нажмите кнопку CROSS, чтобы заговорить с продавцом. Переместите курсор на команду «ПРОДАТЬ» и нажмите кнопку CROSS.

Предметы вашего отряда будут отображены в два ряда. Наведите курсор на предмет, который хотите продать, и нажмите кнопку CROSS.

ПРИМЕЧАНИЕ: когда ваша общая сумма денег достигнет 999 999 999, их количество перестанет расти, даже если вы продолжите продавать предметы.

ОСНАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТАМИ

Подойдите к продавцу и откройте экран выбора действий. Направьте курсор на команду «Оснастить» и нажмите кнопку CROSS.

БАРХАТНАЯ КОМНАТА

Это единственное место, где демонов можно совмещать друг с другом. Ее смотритель Игорь обучит вас всем ритуалам.

Игорь может читать карты заклинания, которые вы забираете у своих врагов, и призывать других духов, так что с его помощью можно объединять существ, а также создавать и управлять специальными персонами.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ

Независимо от количества раненых персонажей и степени их травм, вы можете вылечить их в больницах за ту же плату. Если у кого-то из персонажей есть нарушения в статусе, они тоже будут вылечены. Цена за лечение в каждой больнице отличается, а в некоторых местах вас даже могут вылечить бесплатно.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

На территории магазинов расположены тайно работающие казино под вывеской «Приговор 1999» (Judgment 1999). Чтобы сыграть на игровых автоматах в казино, подойдите к одному из них и нажмите кнопку CROSS, а затем следуйте инструкциям на экране. Чтобы завершить игру, нажмите на кнопки L1 или L2.

ОБЪЕДИНЕНИЕ

Чтобы использовать команду «Объединить», у вас должно быть две карточки заклинания призыва и свободное место для персоны в Бархатной комнате.

Чтобы получить новые силы персон:

1. При встречах с демонами старайтесь заговорить с ними и взять у них карточку заклинания.
2. Попросите Игоря объединить карточки в Бархатной комнате.
3. Если вы выбрали тип карточки заклинания призыва из списка сочетающихся карточек, вы можете посмотреть на результат их сочетания в нижней части экрана.
4. Призывая демонов и объединяя их, Игорь создает новую персону. Игорь не станет объединять демонов, если уровень новой персоны на 10 очков выше, чем уровень персонажа, потому что опасно иметь при себе персону, которая так сильно превосходит вас в уровне. Вы не можете в результате объединения создать персону, которая уже существует.
5. Игорь может принять до 16 новых персон в Бархатной комнате. Если вы нуждаетесь в какой-то из них, попросите Игоря их призвать.

6. На экране появится список персон. Выберите персонажа, для которого вы хотите создать новую персону, и решите, какой она должна быть. Если уровень персонажа (P-LEVEL) ниже, чем уровень новой персоны, Игорь не станет создавать ее, потому что существует риск, что новая персона начнет управлять разумом персонажа.
7. Персонажи могут иметь при себе до трех персон, если одна из них активна. Если у персонажа есть несколько персон, персоны, которые не активны, восполняют свои силы.
8. Вы всегда можете активировать персон во время битвы. Активация персон расходует очки SP – их количество зависит от персоны. Если у персоны есть несколько способов атаки, то расход SP будет одинаковым для всех видов атак.

При совмещении карточек в Бархатной комнате Игорь предложит два варианта – «Объединить самостоятельно» или «Объединить при помощи Игоря». Выберите «Объединить при помощи Игоря». На экране отобразится персона, которая получится в результате, что позволит вам понять, какой тип персоны вы можете создать при помощи карт заклинания. Выберите персону, которую хотите создать. Если вам предложено несколько комбинаций демонов для создания новой персоны, выберите ту, которая вам наиболее по душе. Если вас все устраивает, нажмите кнопку TRIANGLE. В этот момент Игорь спросит: «Вы уверены?». Если вы уверены, нажмите «Да». После этого начнется объединение карточек. Игорь все сделает сам. Как только процесс будет закончен, Игорь представит вам новую персону.

Вы можете иметь максимум 15 неактивных персон, всего 16 персон. Если вы хотите создать новую персону, но места уже не осталось, перейдите в Бархатную комнату и нажмите «Получить/Удалить» в меню. Затем выберите команду «Удалить» на следующем экране и выберите персону, которую вы хотите удалить. Старайтесь не удалять сильных персон. Вы можете обменивать персоны 8 ранга на предметы.

БОЙ

Боевые команды позволяют выбрать действия для каждого персонажа. Битва начнется, когда вы выберете команды для каждого персонажа. Существует шесть видов боевых команд: «Меч», «Пистолет», «Персона», «Смена персоны», «Предмет» и «Защита».

Всякий раз при встрече с демонами вам будут доступны следующие команды:

Бой	Немедленно вступить в бой.
Говорить	Поговорить с врагом, прежде чем вступить с ним в бой, в надежде получить карту заклинания или другие предметы, в числе которых магические камни, деньги или драгоценности.
Формация	Изменить расстановку персонажей в своем отряде.
Изучить	Посмотреть статистику демонов, с которыми вы встречались ранее.
Бежать	Попытаться сбежать от врага.
Авто	Вступить в автоматический бой.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Уровень персонажа будет расти по мере накопления очков опыта. Также будут повышаться показатели STR (мощь) и VIT (физическая сила). Окно повышения уровня будет появляться каждый раз, когда уровень повышается. Увеличенные параметры будут отображаться желтым цветом. Вы не можете повышать параметры других персонажей, кроме выбранного героя.

Уровень персонажа будет повышаться в зависимости от очков персоны. Если уровень возрастает, вы можете призывать более сильных персон.

Персоны необходимы для развития персонажа. Ранг персон увеличивается после успешных битв. Рост ранга зависит от количества активированных персон. В отличие от персонажей, каждый раз будет увеличиваться их опыт. Вместе с повышением ранга персоны увеличатся и выбор магии и атак, которые они могут использовать.

СОВЕТЫ

В городе и школе много людей. Говорите с ними и собирайте важную информацию. Возможно, вы неожиданно узнаете что-нибудь полезное.

В городе и подземельях есть несколько точек сохранений. Старайтесь сохранять как можно чаще.

Если к вашему отряду присоединились новые участники или, наоборот, кто-то отделился, появятся экраны формации и снаряжения. Выберите наиболее подходящую формацию и снаряжение.

При переговорах с демонами могут произойти непредвиденные события. Демоны могут заговорить с вами. Персоны также могут заговорить с демонами без вашей команды.

Если вы зашли в тупик подземелья или помещения, поищите там скрытое устройство. Не сдавайтесь, осмотрите все подозрительные вещи и стены. Возможно, вам удастся найти проход дальше...



PERSONAGES

Hoofdpersonage

Dat ben jij, een student aan St. Hermelin High.

Yuki

Ze is een betrouwbare studente. Veel meiden op school kijken ook naar haar op. Doordat haar stem net een beetje gevoelig is, klinkt ze als iemand op wie je kunt bouwen.

Mark

Zijn moeder heeft hem altijd verwend, en nu vindt ze hem een etter. Hij komt vaak in opstand tegen zijn moeder, maar heeft geen enkel idee wat het inhoudt om volwassen te zijn.

Mary

Deze slimme en brutale meid is een klasgenoot van je. Ze is goedgemanierd, maar heeft in het verleden veel tijd in ziekenhuizen doorgebracht, wat haar verbolgen en onrustig heeft gemaakt. Ze heeft een aantal maanden in het ziekenhuis gelegen en is daardoor een tijd niet op school geweest.

Brad

Brad is geboren opschepper. Hij is erg sterk, maar blijft uit de buurt van mensen die hem een paar rake klappen zouden kunnen verkopen. Brad kan goed met mensen omgaan en de docenten mogen hem graag. Helaas is hij altijd geobsedeerd met zijn uiterlijk en de nieuwste modetrends. Brad wil zich constant voordoen als meer dan dat hij in werkelijkheid is.

Nate

Hij heeft een rijke familie en een flinke dosis zelfvertrouwen. Dat zelfvertrouwen heeft echter het vervelende gevolg dat zijn vrienden geen al te goede band met hem hebben. Zijn butler Alfred heeft hem altijd de emotionele steun gegeven die hij nodig had.

Ellen

Ze is teruggekomen uit het buitenland toen ze naar de middelbare school ging. Ellen is erg populair omdat ze een gebalanceerde persoonlijkheid heeft. Ze is altijd op haar hoede en is geïnteresseerd in het occulte.

Alana

Alana's persoonlijkheid kan met één woord worden omschreven: bimbo. Ze denkt nooit aan de toekomst en is alleen bezig met op dit moment zo gelukkig mogelijk leven. Ze zegt en doet waar ze zin in heeft, en dat zorgt natuurlijk voor problemen.

Mevr. Smith

Mevr. Smith is een knappe docente die zich niet aan de regels houdt. Ze is populair bij de jongens en is erg hartelijk tegen haar leerlingen. Ze is ex-leerlinge van St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Hij is de vicepresident van Sebec in Lunarvale. De roddels over zijn snel groeiende bedrijf hebben de reputatie van zijn organisatie echter geen goed gedaan, waardoor Guido tegen meer problemen aanloopt dan hij gewend is.

STANDAARDBESTURING

Richtingstoetsen	lopen
CROSS-toets	beslissen
CIRCLE-toets	toegang tot het actiescherm
TRIANGLE-knop	annuleren/sprinten (op 2D-map en Avontuurmap)
L1-toets	parallel naar links lopen (op 2D-map en in 3D-dungeon)
R1-toets	parallel naar rechts lopen (op 2D-map en in 3D-dungeon)
R2-toets	demon analyseren

BASISWEERGAVEN

Er zijn drie soorten weergave wanneer je groep door de stad Lunarvale loopt: 2D-map, 3D-dungeon en Avontuurmap.

2D-MAP

Wanneer je groep een gebouw verlaat en door de stad loopt, wordt de map in 2D weergegeven. Hierop kun je de stad en de omgeving zien. De groep wordt weergegeven met een pictogram van een persoon in het groen. De rode pijl geeft aan in welke richting de groep loopt. Druk op UP om te lopen en druk op de L2-toets om het overzicht van de stad te bekijken.

3D-DUNGEON

Wanneer het beeld van de groep overschakelt op first-person, noemen we dit de 3D-dungeonweergave. Gebruik het mapvenster in de rechterbovenhoek van het scherm of de functie Auto Map zodat je niet verdwaalt. Het mapvenster geeft de locatie van de groep en hun nabije omgeving weer.

Wanneer de groep een bepaald aantal segmenten doorloopt, neemt de maan toe of af. De Moon Age bestaat uit negen fasen, van New Moon tot Full Moon.

De 'Moon Age' beïnvloedt de volgende zaken:

- Het activiteitspatroon van demonen in gevechten, maar alleen bij New Moon of Full Moon.
- Het humeur van demonen tijdens onderhandelingen.
- De inhoud van de vitrine in een Jewellery Exchange.

AVONTUURMAP

Wanneer de groep een gebouw binnengaat vanuit een scène in de 2D-map, of een kamer binnengaat in de 3D-dungeon, gaat het scherm over op de weergave Avontuurmap. Hierdoor kun je zien waar je heengaat en wat de Moon Age is. De pijl net buiten de Avontuurmap geeft aan waar de uitgang is.

ACTIESCHERM

Druk op de CIRCLE-toets in de weergave 2D-map, 3D-dungeon of Avontuurmap om het actiescherm te openen. Hier kun je acties uitvoeren onder 'item', 'magic', 'system', 'form' en 'status'. Zo kun je items uitrusten, spreuken gebruiken en demonen die je hebt verslagen analyseren. Soms moet je uitgebreidere acties kiezen in het eerste actiescherm. In die gevallen verschijnt er een onderliggend actiescherm.

WAT IS EEN PERSONA?

Persona's hebben verschillende kenmerken die mensen kunnen helpen, maar ze zijn verborgen in hun onderbewuste. Persona's verschijnen met de hulp van een oude godheid of een demon. Elk personage kan maximaal drie krachtige Persona's hebben. Als je een Persona activeert tijdens een gevecht, wordt er SP gebruikt. Het SP-verbruik verschilt per Persona.

Aan het begin van het avontuur moet je uit een vreemd ziekenhuis zien te ontsnappen met de hulp van je geactiveerde Persona-krachten.

DE GAME SPELEN

ITEMS KOPEN

Je kunt items kopen en verkopen in de vele winkels die je tijdens je avontuur bezoekt. In deze winkels kun je ook wapens en wapenuitrusting uitrusten. In sommige winkels kun je zelfs je juwelen inwisselen voor items.

Ga naar de toonbank in een winkel, kijk de winkelier aan en druk op de CROSS-toets om een gesprek te starten. Verplaats de cursor naar 'BUY' en druk op de CROSS-toets.

Het scherm Item Choice wordt weergegeven. Wanneer de naam van een item in het grijs wordt weergegeven, kun je het niet kopen. In dit geval heb je niet genoeg geld om het te kopen of heb je al 99 stuks van dat item bij je. Kies het item dat je wilt kopen en druk op de CROSS-toets om je keuze te bevestigen.

OPMERKING: je kunt van elk item maximaal 99 stuks bij je hebben. Wanneer het aantal items dat je al hebt en het aantal item dat je wilt kopen samen 99 is, kun je het aantal dat je wilt kopen niet verder verhogen.

ITEMS VERKOPEN

Ga naar de toonbank in een winkel, kijk de winkelier aan en druk op de CROSS-toets om een gesprek te starten. Verplaats de cursor naar 'SELL' en druk op de CROSS-toets.

De items die de groep op dit moment bij zich heeft, worden in twee rijen weergegeven. Verplaats de cursor naar het item dat je wilt verkopen en druk op de CROSS-toets.

OPMERKING: 999.999.999 is het maximale bedrag dat je bij je kunt hebben. Zelfs als je items verkoopt, wordt dit niet verhoogd.

ITEMS UITRUSTEN

Ga weer naar de winkelier en open het venster Action Choice. Verplaats de cursor naar 'Equip' en druk op de CROSS-toets.

DE VELVET ROOM

Dit is de enige plek waar demonen kunnen worden gecombineerd. Igor, de eigenaar, laat je zien welke rituelen je hiervoor moet uitvoeren.

Igor kan de spreukkaarten die je op je vijanden buitmaakt lezen en hij kan andere geesten oproepen. Hierdoor kan jij wezens combineren en speciale Persona's maken en beheren.

GENEZEN

Het maakt niet uit hoeveel mensen uit je groep gewond zijn of hoe ernstig hun verwondingen zijn, op genezingslocaties wordt iedereen tegen hetzelfde tarief genezen. Als iemand in je groep een bijzondere status heeft, wordt deze ook genezen. Het tarief verschilt per locatie. Soms kun je zelfs een gratis behandeling krijgen.

GOKKEN

Aan het winkelplein vind je geheime goklocaties. Ze heten 'Judgment 1999'. Als je een van de gokmachines in het casino wilt gebruiken, ga je naar een van de spellen en druk je op de CROSS-toets. Volg vervolgens de instructies op het scherm. Als je wilt stoppen druk je op de L1-toets of L2-toets.

COMBINEREN

Als je 'Unite' wilt gebruiken, heb je twee combinatiekaarten nodig. Je hebt ook vrije ruimte nodig voor een extra Persona in de Velvet Room.

Ga als volgt te werk om nieuwe Persona-krachten te krijgen:

1. Wanneer je demonen tegenkomt, gebruik je 'Contact' om hun spreukkaarten te krijgen.
2. Vraag Igor in de Velvet Room om demonen te combineren.
3. Als je kiest welke combinatiekaarten je wilt gebruiken uit de lijst met combinaties, kun je het eindresultaat onder aan het scherm zien.
4. Roep de demonen die Igor aangeeft op en maak een nieuwe Persona door ze te combineren. Igor combineert de demonen niet als het level van de nieuwe Persona tien levels hoger komt te liggen dan dat van het hoofdpersonage. Het is namelijk gevaarlijk om een Persona met een te hoog level op te roepen. Je kunt geen bestaande Persona's maken door demonen te combineren.
5. Igor kan maximaal zestien nieuwe Persona's voor je bewaren in de Velvet Room. Als je er een nodig hebt, kun je Igor vragen ze te leveren.

6. De lijst met Persona's wordt op het scherm weergegeven. Kies het personage aan wie je de nieuwe Persona wilt geven en besluit welk type Persona je nodig hebt. Als het level dat het personage nodig heeft om de Persona te accepteren (P-LEVEL) lager ligt dan het level van de nieuwe Persona, kan Igor je Persona niet leveren. In dit geval loop je namelijk het risico dat de Persona de wil van het personage overneemt.
7. Personages kunnen maximaal drie Persona's bij zich houden. Deze krijg je door ze in de 'active status' te zetten. Als het personage meerdere Persona's ontvangt, krijgen Persona's die niet actief zijn de 'charge status' in plaats van de 'active status'.
8. Je kunt Persona's altijd activeren tijdens een gevecht. Je moet SP gebruiken om Persona's te activeren. Het SP-verbruik verschilt per Persona. Als een Persona meerdere soorten aanvallen kan uitvoeren, blijft het SP-verbruik hetzelfde bij elk type aanval.

Wanneer je Igor vraagt om demonen te combineren in de Velvet Room, geeft hij je de keuze tussen 'Self Union' of 'Guide Union'. Kies 'Guide Union'. Hiermee wordt de resulterende Persona op het scherm weergegeven. Dit geeft aan welk type Persona je kunt maken door een spreukkaart te gebruiken. Kies welke Persona je wilt maken. Als er veel verschillende combinaties met demonen mogelijk zijn om nieuwe Persona's te maken, kies je de combinatie die je wilt gebruiken. Als je tevreden bent met alle voorwaarden, druk je op de TRIANGLE-toets. Op dat punt vraagt Igor je "Is this O.K.?". Als je tevreden bent, kies je "Yes." om het combineren te starten. Igor regelt de rest voor je. Wanneer de Persona is gemaakt, vraag je Igor om deze aan je over te dragen.

Persona's kunnen maximaal vijftien lichamen in de 'charge status' hebben en zestien in de 'stock status'. Als je nieuwe Persona's wilt maken wanneer ze vol zijn, ga je naar de Velvet Room en kies je 'Deliver/Delete' in het menu. Kies vervolgens 'Delete' op het volgende scherm en selecteer de Persona die je wilt verwijderen. Wees voorzichtig wanneer je sterke Persona's verwijdert. Je kunt Persona's van rang acht namelijk inwisselen voor items.

GEVECHTEN

Gevechtsacties bepalen wat elk personage in een gevecht doet. Het gevecht begint wanneer je de acties van iedereen hebt opgegeven. Er zijn zes soorten gevechtsacties: Sword, Gun, Persona, Prs-Chg, Item en Defend.

Wanneer je demonen tegenkomt, heb je de volgende gevechtsopties:

Fight	Start meteen het gevecht met de demonen.
Contact	Praat met vijanden voordat je het gevecht aangaat. Wie weet krijg je een spreukkaart van een demon of andere items zoals magische stenen, geld of juwelen.
Form	Wijzig de opstelling van de Personages in je groep.
Analyze	Bekijk de statistieken van demonen die je eerder bent tegengekomen.
Escape	Probeer aan de vijand te ontsnappen.
Auto	Voer het gevecht automatisch uit.

GROEI VAN PERSONAGES

Het level van een personage wordt verhoogd als hij of zij genoeg ervaringspunten heeft verzameld. De STR (kracht) en VIT (fysiek vermogen) gaan dan ook omhoog. Het venster 'Level up' wordt weergegeven wanneer het level wordt verhoogd. De waarden van verbeterde eigenschappen worden in het geel weergegeven. Je kunt alleen punten toekennen aan de waarden van de held.

Het leveringsniveau gaat ook omhoog op basis van je personapunten. Als het leveringsniveau wordt verhoogd, kun je sterkere Persona's oproepen.

Persona's zijn essentieel voor de groei van je personages. De rangen van Persona's gaan ook omhoog na gewonnen gevechten. In hoeverre de rang wordt verhoogd, is afhankelijk van het aantal geactiveerde Persona's. Bij elke beurt worden ervaringspunten toegevoegd, in tegenstelling tot bij personages. Wanneer de rang van een Persona wordt verhoogd, worden de magie en aanvallen die hij gebruikt ook sterker.

TIPS

Er lopen veel mensen rond in de stad en op school. Luister naar ze en verzamel waardevolle informatie. Misschien krijg je onverwacht wel een tip.

Er zijn verschillende punten in de stad en in dungeons waar je je voortgang kunt opslaan. Sla je voortgang regelmatig op.

Als mensen zich bij je groep voegen of deze verlaten, worden de schermen Formation en Equipment weergegeven. Werp een grondige blik op je groepssamenstelling en uitrusting.

Wanneer je met demonen onderhandelt, kunnen er onverwachte dingen gebeuren. Als je demonen net bent tegengekomen, kunnen ze met je praten. Persona's kunnen met demonen praten zonder dat je ze dit hebt opgedragen.

Als je dungeons of kamers tegenkomt die dood lijken te lopen, is het altijd slim om een verborgen mechanisme te zoeken. Geef niet op, onderzoek verdachte zaken of muren. Je vindt uiteindelijk wel een alternatieve route...



POSTACIE

Główna postać

To Ty, uczeń liceum St. Hermelin High.

Yuki

To ciesząca się zaufaniem uczennica. Wiele dziewczyn ze szkoły ją podziwia. Lekka nuta drażliwości wyczuwalna w jej głosie sprawia, że brzmi jak osoba, na której można polegać.

Mark

Jego matka bardzo go rozpieszczała, a teraz uważa go za zepsutego dzieciaka. Mark buntuje się przeciwko swojej mamie, ale w rzeczywistości nie ma pojęcia, co oznacza dorosłość.

Mary

To Twoja koleżanka z klasy. Jest bystra i nieco uszczypliwa. Jest dobrze wychowana, ale jako że spędziła mnóstwo czasu w szpitalach, stała się niespokojna i pełna gniewu. Od kilku miesięcy znowu przebywa w szpitalu i z tego powodu nie pojawia się w szkole.

Brad

Brad uwielbia się popisywać, to leży w jego naturze. Jest bardzo silny, ale trzyma się z daleka od ludzi, którzy mogliby skopać mu tyłek. Brad dobrze radzi sobie z w kontaktach z innymi ludźmi, a nauczyciele go lubią. Niestety, zbyt dużą wagę przykładają do swojego wyglądu i jest fanatykiem modowych trendów. Brad obsesyjnie stara się być kimś lepszym, niż naprawdę jest.

Nate

Pochodzi z bogatej rodziny i jest raczej pewny siebie. Jednak ta pewność siebie ma swoje wady, a jego przyjaciele w rzeczywistości nie są z nim w bliskich relacjach. To jego kamerdyner, Alfred, zapewnił mu emocjonalne wsparcie, jakiego naprawdę potrzebował.

Ellen

Na krótko przed rozpoczęciem nauki w liceum wróciła z zagranicy. Ellen jest popularna dzięki swojej zrównoważonej osobowości. Nigdy nie traci czujności i nie odslania się całkowicie. Interesuje ją okultyzm.

Alana

Alanę można podsumować jednym słowem: lalunia. Nie dba o to, co wydarzy się jutro. Jej motto to być szczęśliwą tu i teraz. Mówi i robi, co chce, a to niezmiennie wpędza ją w kłopoty.

Pani Smith

Pani Smith jest atrakcyjną nauczycielką, która nie przestrzega zasad. Cieszy się popularnością wśród chłopców, traktuje swoich uczniów z niezwykłą czułością. Jest absolwentką liceum St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Jest wiceprezesem oddziału firmy Sebec w Lunarvale. Na temat tej szybko rozwijającej się firmy pojawiły się jednak niepokojące plotki, które zaszkodziły jej reputacji i sprawiły, że Guido martwi się bardziej niż zwykle.

DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA

przyciski kierunkowe	poruszanie się
przycisk CROSS	podjęmowanie decyzji
przycisk CIRCLE	uzyskiwanie dostępu do Ekranu poleceń
przycisk TRIANGLE	anulowanie/bieg (na Mapie 2D oraz Mapie przygodowej)

przycisk L1	równoległy ruch w lewo (na Mapie 2D oraz w Lochach 3D)
przycisk R1	równoległy ruch w prawo (na Mapie 2D oraz w Lochach 3D)
przycisk R2	analiza demona

PODSTAWOWE EKRANY

Gdy Twoja grupa porusza się po mieście Lunarvale, jest pokazywana przy użyciu trzech różnych widoków: Mapy 2D, Lochów 3D oraz Mapy przygodowej.

MAPA 2D

Kiedy grupa postaci wychodzi z jakiegoś budynku i porusza się po mieście, jest widoczna na Mapie 2D. Mapa pokazuje miasto i jego okolice. Grupa będzie widoczna jako zielony symbol – sylwetka człowieka, a czerwona strzałka wskaże kierunek, w jakim zmierza. Naciśnij przycisk UP, aby się poruszać, a przycisk L2, by zobaczyć ogólny widok miasta.

LOCHY 3D

Kiedy grupa jest pokazywana z perspektywy pierwszej osoby, ekran ten nazywany jest Lochy 3D. Użyj Okna mapy, znajdującego się po prawej stronie, w górnej części ekranu lub funkcji Mapa automatyczna, aby się nie zgubić. Okno mapy pokazuje położenie grupy i jej najbliższe otoczenie.

Gdy grupa przemieści się o określoną liczbę segmentów, księżyc stanie się mniejszy lub większy – cykl obejmuje dziewięć faz księżyca, od nowiu do pełni.

Fazy księżyca mają wpływ na:

- schemat aktywności demonów w bitwie (tylko podczas nowiu lub pełni),
- zmianę nastrojów demonów podczas negocjacji,
- zawartość gabloty na giełdzie biżuterii.

MAPA PRZYGÓD

Gdy dana grupa wkracza do budynku na mapie 2D lub do pomieszczenia w trybie Lochy 3D, ekran zmienia się na Mapę przygód, na której widać, w jakim kierunku się poruszasz i w jakiej fazie jest księżyc. Strzałka znajdująca się poza Mapą przygód wskazuje wyjście.

EKRAN POLECEŃ

Aby uzyskać dostęp do Ekranu poleceń, naciśnij przycisk CIRCLE na Mapie 2D, Mapie przygodowej lub w Lochach 3D. Wybierz jedną z opcji, takich jak: „przedmiot”, „magia”, „system”, „forma” czy „status”, by realizować polecenia, takie jak wyposażanie w przedmioty, rzucanie zaklęć oraz analizowanie pokonanych demonów. Czasem bardziej szczegółowe polecenia muszą najpierw zostać wybrane z pierwszego Ekranu poleceń, a później spośród poleceń podrzędnych.

CZYM JEST PERSONA?

Persony mają różne cechy, które ukrywają się w ludzkich umysłach, by im pomagać. Persony można wezwać, korzystając z pomocy starego bóstwa lub figurki demona. Każda postać może mieć maksymalnie trzy potężne Persony. Aktywowanie Persony podczas bitwy pochłonie SP, a ilość zużytego SP będzie się różnić w zależności od wybranej Persony.

W momencie rozpoczęcia przygody musisz starać się uciec z dziwnego szpitala z pomocą rozbudzonych mocy Persony.

ROZGRYWKA

KUPOWANIE PRZEDMIOTÓW

Możesz kupować i sprzedawać przedmioty w licznych sklepach, które odwiedzisz podczas swojej przygody. Zaopatrzysz się w nich także w broń czy zbroję. A w niektórych z nich możesz nawet wymienić biżuterię na przedmioty.

W sklepie podejź do lady, zwróć się w stronę sprzedawcy i naciśnij przycisk CROSS, by rozpocząć rozmowę. Przesuń kursor nad opcję „KUP” i naciśnij przycisk CROSS.

Zostanie wyświetlone okno wyboru przedmiotu. Jeśli nazwa danego przedmiotu jest oznaczona kolorem szarym, nie możesz go kupić – nie masz wystarczającej ilości pieniędzy lub masz już 99 egzemplarzy tego przedmiotu. Wybierz przedmiot, który chcesz kupić i naciśnij przycisk CROSS, aby potwierdzić.

UWAGA: maksymalnie możesz nosić ze sobą 99 sztuk danego przedmiotu. Jeśli łączna liczba posiadanych egzemplarzy i wybrana liczba sztuk do zakupu przekroczy 99, liczba w zamówieniu przestanie rosnąć.

SPRZEDAWANIE PRZEDMIOTÓW

W sklepie podejź do lady, zwróć się w stronę sprzedawcy i naciśnij przycisk CROSS, by rozpocząć rozmowę. Przesuń kursor nad opcję „SPRZEDAJ” i naciśnij przycisk CROSS.

Przedmioty posiadane w danym momencie przez Twoją grupę, zostaną wyświetlone w dwóch rzędach. Przesuń kursor nad przedmiot, który chcesz sprzedać i naciśnij przycisk CROSS.

UWAGA: jeśli posiadasz kwotę równą 999 999 999, nie zwiększy jej sprzedaż żadnego przedmiotu.

KORZYSTANIE Z PRZEDMIOTÓW

Ponownie podejź do sprzedawcy i aktywuj Ekran wyboru działania. Przesuń kursor nad opcję „Wyposaż” i naciśnij przycisk CROSS.

AKSAMITNY POKÓJ

Jest to jedyne miejsce, w którym demony mogą zostać połączone. Właściciel, Igor, poprowadzi Cię przez wszystkie rytuały.

Igor potrafi czytać karty zaklęć, które zdobywasz od swoich wrogów i wzywać inne duchy, by umożliwić Ci połączenie stworów, tworzenie specjalnych Person i zarządzanie nimi.

ODMŁADZANIE

Bez względu na liczbę rannych lub stopień obrażeń, środki odmładzające wyleczą wszystkich w ramach tej samej opłaty. Jeśli stan kogoś z Twojej grupy wykazuje jakiegokolwiek nieprawidłowości, osoby te również zostaną wyleczone. Opłata jest zależna od miejsca, w niektórych przypadkach leczenie oferowane jest bezpłatnie.

HAZARD

Potajemnie prowadzone kasyna znajdują się na placu handlowym. Funkcjonują pod nazwą: „Judgment 1999”. Aby zagrać na automatach do gier hazardowych, podejź do każdej gry, naciśnij przycisk CROSS i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Aby przestać korzystać z automatów, naciśnij przycisk L1 lub L2.

POŁĄCZENIE

By zastosować „Połączenie”, potrzebujesz dwóch przywołujących kart zaklęć. Potrzebujesz również wolnej przestrzeni na Persony w Aksamitnym pokoju.

Aby uzyskać nowe moce Persony:

1. jeśli spotkasz demony, skontaktuj się z nimi i zdobądź ich kartę zaklęć.
2. Poproś Igora o dokonanie połączenia w Aksamitnym pokoju.
3. Po wybraniu rodzaju przywołującej karty zaklęć z listy kombinacji połączeń możesz zobaczyć wynik połączenia u dołu ekranu.
4. Wezwij wskazane przez Igora demony i stwórz nową Personę poprzez ich połączenie. Igor nie dokona połączenia, jeśli poziom nowej Persony jest wyższy od poziomu głównej postaci o 10 jednostek, ponieważ to niebezpieczne. Istniejących Person nie można stworzyć poprzez dokonanie połączenia.
5. Igor może pomieścić do 16 nowych Person w Aksamitnym pokoju. Jeśli będziesz potrzebować którejkolwiek z nich, poproś Igora o jej dostarczenie.

6. Lista dostępnych Person zostanie wyświetlona na ekranie. Wybierz dowolną postać, której chcesz dostarczyć nową Personę, a następnie zdecyduj, jakiego rodzaju nowej Persony potrzebujesz. Jeśli poziom akceptacji przyjęcia (poziom P) danej postaci jest niższy niż poziom nowej Persony, Igor jej nie dostarczy, ponieważ istnieje ryzyko, że nowa Persona przejmie kontrolę nad umysłem postaci.
7. Postacie mogą pomieścić do trzech ciał, które zostaną dostarczone, jeśli określisz status jednej z nich jako „status aktywny”. Jeśli postać otrzymuje kilka Person, Persony, których status nie jest aktywny, nazywane są Personami o „statusie ładowania” (w porównaniu z Personą o aktywnym statusie).
8. Zawsze możesz aktywować Persony podczas bitwy. Aktywowanie Person wiąże się ze zużyciem SP, a samo zużycie różni się i jest zależne od Persony. Jeśli dana Persona oferuje kilka sposobów ataku, zużycie SP będzie takie samo, niezależnie od rodzaju ataku.

Gdy poprosisz Igora o przeprowadzenie połączenia w Aksamitnym pokoju, da Ci dwie możliwości: „Samodzielne połączenie” lub „Połączenie z przewodnikiem”. Wybierz „Połączenie z przewodnikiem”. Następnie na ekranie zostanie pokazana Persona będąca efektem połączenia. Dzięki temu dowiesz się, jaki rodzaj Persony powstanie przy użyciu danej karty zakłęk. Wybierz dowolną Personę, jaką chcesz stworzyć. Jeśli dostępnych jest wiele kombinacji demonów, pozwalających na stworzenie nowej Persony, wybierz taką kombinację, która najbardziej Ci odpowiada. Jeśli uznasz, że wszystkie warunki są zgodne z Twoimi preferencjami, naciśnij przycisk TRIANGLE. W tym momencie Igor zapyta „Czy to Ci odpowiada?”. Aby potwierdzić, wybierz opcję „Tak”. Rozpocznie się Połączenie. Igor zajmie się resztą. Po zakończeniu połączenia poproś Igora o dostarczenie Person.

Persona może pomieścić maksymalnie 15 ciał o statusie ładowania i 16 ciał o statusie przechowywania. Jeśli chcesz stworzyć nowe Persony po osiągnięciu limitu, odwiedź Aksamitny pokój i wybierz „Dostarcz/Usuń” z menu. Następnie

wybierz „Usuń” na kolejnym ekranie i wskaż Personę, którą chcesz usunąć. Zachowaj ostrożność podczas usuwania silnych Person. Możesz wymienić Personę o 8. pozycji na przedmioty.

BITWA

Polecenia bitewne decydują o działaniu każdej postaci. Bitwa rozpocznie się po wprowadzeniu poleceń dla wszystkich postaci. Istnieje sześć rodzajów poleceń bitewnych: Miecz, Pistolet, Persona, Prs-Chg, Przedmiot i Obrona.

W przypadku napotkania demonów będziesz mieć następujące opcje walki:

Walka	Natychmiast zaangażuj się w bitwę z demonami.
Kontakt	Porozmawiaj z wrogami przed zaangażowaniem się w bitwę – być może otrzymasz od demona kartę zaklęć lub inne przedmioty, takich jak magiczne kamienie, pieniądze lub klejnoty.
Formacja	Zmień formację postaci w swojej grupie.
Analiza	Zobacz statystyki wcześniej napotkanych demonów.
Ucieczka	Podjmij próbę ucieczki przed wrogiem.
Auto	Zaangażuj się w automatyczną bitwę.

ROZWÓJ POSTACI

Poziom postaci zwiększa się w miarę gromadzenia punktów doświadczenia. Punkty STR (moc) oraz VIT (siła fizyczna) również wzrosną. Okno przejścia na wyższy poziom pojawi się ponownie po przekroczeniu każdego kolejnego poziomu. Zwiększone wartości parametrów zostaną oznaczone na żółto. Nie można przypisać parametrów do żadnych postaci, z wyjątkiem bohatera.

Poziom dostawy również będzie rosnać, w zależności od punktów Persony. Gdy poziom dostawy się zwiększy, możesz ładować silniejsze Persony.

Persony są niezbędne w procesie rozwoju postaci. Persona przesuwa się w górę rankingu również po udanych bitwach. Zmiana pozycji w rankingu zależy od liczby aktywowanych Person. W przeciwieństwie do postaci, umiejętności wynikające z doświadczenia zostaną dodane w każdej turze. Wraz ze zmianą miejsca Persony w rankingu na wyższe magia i ataki, które mogą zostać wykorzystane, również zyskają większą moc.

WSKAZÓWKI

Miasto i szkoła są pełne ludzi. Wysłuchaj ich i zbierz ważne informacje. Dzięki temu możesz uzyskać nieoczekiwaną wskazówkę.

W mieście i na obszarach lochów znajduje się kilkanaście punktów zapisu gry. Często zapisuj grę.

Jeśli ktoś dołączy do Twojej grupy lub odłączy się od niej, zostanie wyświetlony ekran Formacji i Ekwipunku. Dokładnie sprawdź swoją formację i ekwipunek.

Podczas negocjacji z demonami mogą wystąpić nieoczekiwane zdarzenia. Gdy spotkasz demony, mogą z Tobą porozmawiać. Postacie mogą rozmawiać z demonami bez wprowadzania przez Ciebie polecenia.

Jeśli napotkasz pozornie mało interesujące lochy lub pokoje, poszukaj ukrytego urządzenia. Nie poddawaj się, sprawdź podejrzane rzeczy lub ściany. Ujawni się inne przejście...



PERSONAGENS

Personagem principal

És tu, um estudante de St. Hermelin High.

Yuki

É uma estudante de confiança. É também admirada por muitas raparigas na escola. Um pouco de impaciência na sua voz faz com que pareça alguém em que se pode confiar.

Mark

A mãe mimou-o demais e agora pensa que ele é malcriado. Revolta-se contra a mãe, mas não faz ideia do que é ser adulto.

Mary

Esta tua colega é uma jovem inteligente e atrevida. É bem-educada, mas é uma pessoa zangada e irrequieta por ter passado muito tempo confinada em hospitais. Esteve vários meses no hospital e teve de ser dispensada da escola.

Brad

O Brad é um exibicionista nato. É muito forte, mas não se aproxima de pessoas capazes de lhe fazer frente. O Brad é bom a lidar com pessoas e os professores gostam dele. Infelizmente, está sempre demasiado ocupado com o seu visual e com as tendências da moda. O Brad está obcecado por parecer mais do que aquilo que é realmente.

Nate

Vem de uma família rica e é uma pessoa bastante confiante. No entanto, a sua confiança tem os seus inconvenientes e os amigos não se conseguem relacionar bem com ele. O seu mordomo, Alfred, deu-lhe o apoio emocional de que precisava.

Ellen

Regressou do estrangeiro quando entrou na escola secundária. Ellen é popular pela sua personalidade equilibrada. Nunca baixa a guarda e tem interesse no oculto.

Alana

Podemos resumir Alana numa expressão: cabeça-oca. Não se preocupa com o futuro; o seu lema é viver o momento tão feliz quanto possível. Diz o que quer, faz o que quer, e isso cria invariavelmente problemas.

Ms. Smith

Ms. Smith é uma professora atraente e que foge às regras. Popular entre os rapazes, é muito afetuosa com os seus alunos. Estudou em St. Hermelin High.

Guido Sardenia

É vice-presidente da sucursal de Lunarvale da SEBEC. Porém, os rumores maldosos em torno desta empresa em rápido crescimento prejudicaram a sua reputação e criaram a Guido mais problemas do que aqueles a que estava habituado.

CONTROLOS PREDEFINIDOS

Botões direcionais	mover
Botão CROSS	decidir
Botão CIRCLE	aceder ao ecrã de comandos
Botão TRIANGLE	cancelar/correr (no Mapa 2D e no Mapa de Aventura)
Botão L1	movimento paralelo para a esquerda (no Mapa 2D e no modo de Masmorra 3D)
Botão R1	movimento paralelo para a direita (no Mapa 2D e no modo de Masmorra 3D)
Botão R2	analisar Demónio

ECRÃS BÁSICOS

Existem três tipos de ecrãs quando a tua façção se movimenta pela cidade de Lunarvale: Mapa 2D, Masmorra 3D e Mapa de Aventura.

MAPA 2D

Quando a tua façção sai de qualquer edifício e se movimenta pela cidade, o mapa fica em 2D. Mostra a cidade e as imediações. A façção será apresentada como um símbolo de homem a verde, e a seta vermelha indica a direção que a façção está a seguir. Prime [UP] para te moveres e o botão L2 para teres uma visão geral da cidade.

MASMORRA 3D

Quando a façção entra numa perspetiva na primeira pessoa, o ecrã passa a chamar-se Masmorra 3D. Utiliza a janela de mapa na parte superior direita do ecrã ou utiliza a função de mapa automático para não te perderes. A Janela de mapa apresenta a posição da façção e as imediações.

Quando uma façção se move por um determinado número de segmentos, a lua aumenta ou diminui, e a fase da lua é constituída por nove fases, desde a lua nova até à lua cheia.

A fase da lua afeta o seguinte:

- O padrão de atividade dos demónios em combate apenas quando é lua nova ou lua cheia.
- Mudança de humor dos demónios durante as negociações.
- Conteúdos da vitrine numa loja de troca de joiás.

MAPA DE AVENTURA

Quando a façção entra num edifício a partir de um cenário de Mapa 2D, ou numa sala no modo de Masmorra 3D, o ecrã passa para o Mapa de Aventura, no qual podes ver para onde te diriges e qual é a fase da lua. A seta fora do Mapa de Aventura indica a saída.

ECRÃ DE COMANDOS

Prime o botão **CIRCLE** no modo de Mapa 2D, Masmorra 3D ou Mapa de Aventura para acederes ao ecrã de comandos. Selecciona entre “item”, “magic” (magia), “system” (sistema), “form” (formar) e “status” (estado) para executares comandos como equipares-te com itens, fazer magia e analisar demónios que derrotaste. Por vezes, têm de ser escolhidos comandos mais detalhados a partir do teu primeiro ecrã de comandos e, se essa for a situação, são apresentados ecrãs de subcomandos.

O QUE É UMA PERSONA?

As Personas têm várias características que se escondem dentro das mentes das pessoas para ajudá-las. As Personas surgem com a ajuda de uma divindade antiga ou de uma figura demoníaca. Cada personagem pode possuir até três Personas poderosas. Ativar uma Persona durante um combate consome SP e o consumo de SP varia consoante a Persona.

No início da aventura, tens de tentar escapar de um estranho hospital com a ajuda dos teus poderes despertados por uma Persona.

JOGAR

COMPRAR ITENS

Podes comprar e vender itens nas várias lojas que irás visitar durante a tua aventura. Também te podes equipar com armas e armaduras nestas lojas. Algumas lojas trocam mesmo as tuas joias por itens.

Avança até ao balcão na loja, vira-te para o assistente de loja e prime o botão **CROSS** para iniciar uma conversa. Move o cursor para “BUY” (Comprar) e prime o botão **CROSS**.

É apresentada uma janela de seleção de itens. Quando o nome de um item está a cinzento, não podes comprar esse item – ou não tens dinheiro suficiente ou já tens 99 deste item específico. Escolhe o item que pretendes comprar e prime o botão **CROSS** para confirmar.

NOTA: o limite que podes ter de um item específico é 99. Quando o total do que tens e do que pretendes comprar chega a 99, o número para de aumentar.

VENDER ITENS

Avança até ao balcão na loja, vira-te para o assistente de loja e prime o botão CROSS para iniciar uma conversa. Move o cursor para "SELL" (Vender) e prime o botão CROSS.

Os itens de que a façção dispõe atualmente são apresentados em duas linhas. Move o cursor até ao item que pretendes vender e prime o botão CROSS.

NOTA: quando o teu dinheiro disponível chega a 999 999 999, o valor deixa de aumentar, mesmo que vendas os teus itens.

EQUIPARES-TE COM ITENS

Dirige-te novamente ao assistente de loja e acede ao ecrã de seleção de ações. Move o cursor para "Equip" (Equipar) e prime o botão CROSS.

A SALA DE VELUDO

Este é o único lugar onde os demónios podem ser fundidos. O proprietário, Igor, vai guiar-te em todos os rituais.

O Igor é capaz de ler as cartas de feitiços que adquires dos teus inimigos e consegue invocar outros espíritos, para que possas fundir criaturas e criar e gerir Personas especiais.

REJUVENESCIMENTO

Independentemente do número de feridos ou do grau dos ferimentos, as instalações de rejuvenescimento curam todas as pessoas pelo mesmo valor. Se alguém na tua façção tiver irregularidades no estado, também serão curados. O preço varia de lugar para lugar e alguns lugares oferecem-te o tratamento gratuitamente.

JOGOS DE AZAR

Os casinos geridos secretamente encontram-se na praça comercial. Chamam-se: "Judgment 1999". Para jogares nas máquinas do casino, dirige-te a cada jogo, prime o botão CROSS e segue as instruções no ecrã. Para saíres destas máquinas, prime o botão L1 ou L2.

FUSÃO

Para te "unires", precisas de duas cartas de invocação de feitiços. Também precisas de espaço vazio para armazenamento de Personas na Sala de Veludo.

Para obteres novos poderes de Persona:

1. Quando encontrares demónios, contacta-os e obtém o respetivo cartão de feitiço.
2. Pede ao Igor para os unir na Sala de Veludo.
3. Se tiveres escolhido o tipo de carta de invocação de feitiços a utilizar na lista de combinações de união, podes ver o resultado da união na parte inferior do ecrã.
4. Invoca os demónios que o Igor indicou e cria uma nova Persona, unindo-os. O Igor não realizará a união se o nível da nova Persona for superior ao nível da personagem principal em 10 números, porque é perigoso mostrar uma Persona de tão elevado nível. As Personas existentes não podem ser criadas por união.
5. O Igor pode armazenar até 16 novas Personas na Sala de Veludo. Se precisares de alguma, pede ao Igor que as entregue.
6. A lista do inventário de Personas será apresentada no ecrã. Escolhe qualquer personagem à qual pretendas entregar a nova Persona e, depois, decide de que tipo de nova Persona precisas. Se o nível de aceitação de entrega da personagem (P-LEVEL) for inferior ao nível da nova Persona, o Igor não a entrega, porque existe o risco de que a nova Persona controle a mente da personagem.
7. As personagens podem suportar até três corpos, que serão entregues se colocares um deles no "estado ativo". Se a personagem receber várias

Personas, as Personas que não estão no estado ativo são designadas por “charge status” (estado de carregamento) em comparação com a Persona com o estado ativo.

8. Podes sempre ativar Personas durante o combate. O consumo de SP será necessário para ativar Personas – o consumo de SP varia consoante a Persona. Se uma determinada Persona tiver várias formas de atacar, o consumo de SP será o mesmo qualquer que seja o tipo de ataque utilizado.

Quando lhe pedes uma união na Sala de Veludo, o Igor apresenta-te duas opções, “Self Union” (Auto união) ou “Guide Union” (União guiada). Escolhe “Guide Union”. Em seguida, a Persona resultante será apresentada no ecrã. Desta forma, ficarás a saber que tipo de Persona podes criar através de uma carta de feitiço. Escolhe qualquer Persona que pretendas criar. Se existirem muitas combinações de demónios para criar novas Personas, escolhe a combinação que preferes. Se estiveres satisfeito com todas as condições, prime o botão TRIANGLE. Neste momento, o Igor pergunta-te “Está bem assim?”. Se estiveres satisfeito, escolhe “Yes” (Sim). A União é iniciada. O Igor fará o resto. Quando a União estiver terminada, pede ao Igor que a entregue.

As Personas podem manter, no máximo, 15 corpos em estado de carregamento e 16 corpos em estado de armazenamento. Se pretendes criar novas Personas quando o stock está cheio, dirige-te à Sala de Veludo e escolhe “Deliver/Delete” (Entregar/Eliminar) no menu. Em seguida, escolhe “Delete” (Eliminar) no ecrã seguinte e decide que Persona pretendes eliminar. Tem cuidado ao eliminar Personas fortes. Podes trocar Personas de categoria 8 por itens.

COMBATE

Os comandos de combate decidem a ação de cada personagem. O combate tem início quando acabares de introduzir o comando de todas as personagens. Existem seis tipos de comandos de batalha: Sword (Espada), Gun (Pistola), Persona, Prs-Chg (Carregamento de Persona), Item e Defend (Defender).

Sempre que encontras demónios, terás as seguintes opções de combate:

Fight (Lutar)	Entrar imediatamente em combate com os demónios.
Contact (Contactar)	Conversar com inimigos antes de entrar em combate, na esperança de receber uma carta de feitiço do demónio ou outros itens, como pedras mágicas, dinheiro ou joias.
Form (Formar)	Alterar a formação das personagens na tua facção.
Analyze (Analisar)	Ver estatísticas de demónios encontrados anteriormente.
Escape (Fugir)	Tentar fugir do inimigo.
Auto (Automático)	Entrar num combate automático.

CRESCIMENTO DAS PERSONAGENS

O nível das personagens aumenta à medida que são recolhidos pontos de experiência. O STR (poder) e o VIT (força física) também aumentam. A janela Level up (Subida de nível) também reaparece sempre que o nível sobe. O aumento dos números de parâmetros é apresentado a amarelo. Não podes atribuir parâmetros a nenhuma das personagens, exceto ao herói.

O nível de entrega também aumenta consoante os pontos de Persona. Se o nível de entrega subir, podes carregar Personas mais fortes.

As Personas são indispensáveis para o crescimento da personagem. As categorias de Persona também aumentam após combates bem-sucedidos. A subida de categoria depende do número de Personas ativadas. Ao contrário das personagens, a experiência na habilidade será adicionada em cada turno. Para além do aumento da categoria da Persona, a magia e os ataques que estas podem utilizar também aumentam.

SUGESTÕES

Existem muitas pessoas na cidade e na escola. Ouve-as e recolhe informações essenciais. Podes obter uma dica inesperada.

Existem vários pontos de gravação pela cidade e nas áreas de masmorras. Grava o jogo com frequência.

Se alguns membros se juntarem ou separarem da tua fação, o ecrã Formation (Formação) e o ecrã Equipment (Equipamento) são apresentados. Verifica adequadamente a tua formação e equipamento.

Ao negociar com demónios, podem ocorrer eventos inesperados. Assim que encontras demónios, estes podem falar contigo. As Personas podem falar com demónios sem o teu comando.

Se encontrares masmorras ou salas sem saída, procura um dispositivo oculto. Não desistas, verifica coisas ou paredes suspeitas. Encontrarás outro caminho...



FIGURER

Hovedperson

Dette er dig, en elev på St. Hermelin High.

Yuki

Hun er en vellidt elev. Desuden ser mange piger på skolen op til hende. Hendes stemme er en lille smule vranten og får hende til at lyde som en, du kan stole på.

Mark

Hans mor forkælede ham, og nu synes hun, han er uopdragen. Han gør oprør mod sin mor, men har ingen anelse om, hvordan det er at være voksen.

Mary

Hun er din klassekammerat og er smart og tjekket. Hun har gode manerer, men da hun har mange hospitalsindlæggelser bag sig, der har begrænset hendes frihed, er hun blevet vred og rastløs. Hun har været indlagt på hospitalet i adskillige måneder og har været tvunget til at tage orlov fra skolen.

Brad

Brad er den fødte pralhals. Han er meget stærk, men holder sig fra dem, der kunne give ham tæsk. Brad er god til at omgås andre, og lærerne kan lide ham. Desværre har han altid travlt med at se godt ud og er alt for optaget af modetendenser. Brad er ekstremt optaget af at gøre sig selv bedre, end han egentlig er.

Nate

Han kommer fra en velhavende familie og har ret meget selvtillid. Hans selvtillid har dog visse ulemper, og hans venner har svært ved at omgås ham. Hans butler, Alfred, gav ham den følelsesmæssige støtte, han virkelig havde brug for.

Ellen

Hun vendte hjem fra udlandet, da hun startede på high school. Ellen er populær på grund af hendes velfbalancerede personlighed. Hun sænker aldrig paraderne og er interesseret i det okkulte.

Alana

Alana kan opsummeres med ét ord: dulle. Hun tænker aldrig på fremtiden, og hendes motto er at leve så lykkeligt som muligt i nuet. Hun siger lige, hvad hun har lyst til, og det medfører uundgåeligt problemer.

Ms. Smith

Ms. Smith er lærer, ser ret godt ud og følger ikke reglerne. Hun er populær blandt drengene og er meget omsorgsfuld over for sine elever. Hun har selv gået på St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Leder Sebecs Lunarvale-afdeling som underdirektør. Men onde rygter om denne hastigt voksende virksomhed har skadet virksomhedens ry og givet Guido mange flere bekymringer, end han er vant til.

STANDARDSTYRING

retningsknapper	bevæg dig omkring
CROSS-knap	vælg/beslut
CIRCLE-knap	åbn Command Screen
TRIANGLE-knap	annuller/løb (på 2D Map og Adventure Map)
L1-knap	parallel bevægelse mod venstre (på 2D Map og 3D Dungeon)
R1-knap	parallel bevægelse mod højre (på 2D Map og 3D Dungeon)
R2-knap	analyser dæmon

GRUNDLÆGGENDE VISNINGSTYPER

Der er tre visningstyper, når din gruppe bevæger sig rundt i byen Lunarvale: 2D Map, 3D Dungeon og Adventure Map.

2D MAP

Når gruppen går ud af en bygning og bevæger sig rundt i byen, vil kortet være i 2D. Det viser byen og dens omgivelser. Gruppen vises som et grønt symbol for en mand, og den røde pil angiver den retning, gruppen bevæger sig i. Tryk på UP for at bevæge gruppen, og tryk på knappen L2 for at se en oversigt over byen.

3D DUNGEON

Når gruppen skifter til førstepersonsperspektiv, bliver skærbilledet kaldt 3D Dungeon-visningen. Brug kortvinduet i øverste højre hjørne af skærmen, eller brug den automatiske kortfunktion, så du ikke farer vild. Kortvinduet viser gruppens position og dens nærmeste omgivelser.

Når en gruppe bevæger sig gennem et bestemt antal segmenter, vil månen enten tiltage eller aftage, og månens "Moon Age" består af ni faser fra nymåne til fuldmåne.

Moon Age påvirker følgende:

- Aktivitetsmønsteret for dæmoner i kamp, men kun ved nymåne eller fuldmåne.
- Dæmoners humørskit i forhandlinger.
- Indholdet i udstillingsmontren ved en ombytning af ædelsten.

ADVENTURE MAP

Når gruppen bevæger sig ind i en bygning fra en 2D Map-scene eller ind i et rum i 3D Dungeon-tilstand, skifter skærmen til Adventure Map-visningen, hvor du kan se, hvor du er på vej hen, og den aktuelle Moon Age. Pilen lige uden for Adventure Map angiver udgangen.

COMMAND SCREEN

Tryk på CIRCLE-knappen i tilstandene 2D Map, 3D Dungeon eller Adventure Map for at åbne Command Screen. Vælg mellem "item", "magic", "system", "form" og "status" for at udføre kommandoer, f.eks. for at udruste elementer, bruge magi og analysere dæmoner, du har besejret. Nogle gange skal mere detaljerede kommandoer vælges fra din første kommandoskærm, og hvis det er tilfældet, vil der blive vist en skærm med underkommandoer.

HVAD ER EN PERSONA?

Personaer har forskellige egenskaber og skjuler sig i menneskers sind for at hjælpe dem. Personaer viser sig med hjælp fra en gammel gud eller en dæmonfigur. Hver figur kan rumme op til tre stærke Personaer. Når du aktiviserer en Persona i kamp, vil dette bruge SP, og SP-forbruget varierer afhængigt af Personaen.

I starten af eventyret skal du forsøge at flygte fra et mystisk hospital med hjælp fra dine vækkede Persona-kræfter.

SÅDAN SPILLES SPILLET

KØB AF ELEMENTER

Du kan købe og sælge elementer i de mange butikker, du besøger i løbet af eventyret. Du kan også udruste dig med våben og pansre i disse butikker. Nogle butikker ombytter endda dine ædelsten for elementer.

Gå hen til udstillingsdisken i butikken, vend dig mod ekspedienten, og tryk på CROSS-knappen for at starte en samtale. Flyt markøren til "BUY", og tryk på CROSS-knappen.

Der vises et vindue til valg af element. Når navnet på et element er vist med gråt, kan du ikke købe dette element – enten har du ikke penge nok til at købe det, eller også har du allerede 99 af dette specifikke element. Vælg det element, du vil købe, og tryk på CROSS-knappen for at bekræfte.

BEMÆRK: Du kan maksimalt bære på 99 af de enkelte elementer. Når det samlede antal for, hvor mange du har, og hvor mange du er villig til at købe, når 99, stiger tallet ikke længere.

SALG AF ELEMENTER

Gå hen til udstillingsdisken i butikken, vend dig mod ekspedienten, og tryk på CROSS-knappen for at starte en samtale. Flyt markøren til "SELL", og tryk på CROSS-knappen.

Elementer, som gruppen har på dette tidspunkt, vises i to rækker. Flyt markøren til det element, du vil sælge, og tryk på CROSS-knappen.

BEMÆRK: Når de penge, du har til rådighed, når op på 999.999.999, stiger beløbet ikke, selvom du sælger elementer.

UDSTYRSGENSTANDE

Gå hen til ekspedienten igen, og åbn skærmbilledet Action Choice. Flyt markøren til "Equip", og tryk på CROSS-knappen.

THE VELVET ROOM

Dette er det eneste sted, hvor dæmonerne kan sammenføjes med hinanden. Ejeren, Igor, vil guide dig gennem alle ritualerne.

Igor kan læse de besværgelseskort, du indsamler fra dine fjender, og han kan kalde på andre ånder, så du kan sammenføje væsener og skabe og håndtere særlige Personaer.

HELING

Uanset antallet af sårede personer, eller hvor alvorlige skaderne er, vil helingssteder kurere alle for den samme pris. Hvis nogen i din gruppe har uregelmæssigheder i deres status, bliver de også kureret. Prisen er forskellig fra sted til sted, og nogle steder får du en gratis behandling.

GAMBLING

De hemmelige kasinoer er på shoppingpladsen. De kaldes "Judgment 1999". For at spille på kasinoets spillemaskiner skal du gå hen til de enkelte spil, trykke på CROSS -knappen og følge anvisningerne på skærmen. Du forlader disse maskiner ved at trykke på knappen L1 eller L2.

FUSION

For at kunne "Unite" skal du bruge to besværgelseskort til hidkaldelse. Du skal også have ledig plads til Persona-opbevaring i Velvet Room.

Sådan får du nye Persona-kræfter:

1. Når du møder dæmoner, skal du kontakte dem og få deres besværgelseskort.
2. Bed Igor om at forene dem i Velvet Room.
3. Hvis du vælger, hvilken type besværgelseskort, du vil bruge, på listen med foreningskombinationer, kan du se resultatet af foreningen nederst på skærmen.
4. Hidkald de dæmoner, Igor har angivet, og skab en ny Persona ved at forene dem. Igor vil ikke udføre en forening, hvis det nye Persona-niveau er mere end 10 højere end hovedpersonens niveau, fordi det er farligt at vise en Persona på så højt et niveau. Man kan ikke skabe eksisterende Personaer med en forening.
5. Igor kan opbevare op til 16 nye Personaer i Velvet Room. Hvis du har brug for nogen af dem, skal du bede Igor om at levere dem.

6. Listen over opbevarede Personaer vises på skærmen. Vælg en hvilken som helst figur, som du vil levere den nye Persona til, og beslut derefter, hvilken slags Persona, du har brug for. Hvis figurens leveringsacceptniveau (P-LEVEL) er lavere end den nye Personas niveau, vil Igor ikke levere den, fordi der er en risiko for, at den nye Persona kan tage kontrollen over figurens sind.
7. Figurer kan rumme op til tre legemer, som bliver leveret, hvis du sætter en af dem i "active status". Hvis figuren modtager adskillige Personaer, kaldes Personaer, der ikke er i aktiv status, for "charge status" sammenlignet med Personaer i aktiv status.
8. Du kan altid aktivere Personaer i kamp. Det er nødvendigt at bruge SP for at aktivere Personaer – SP-forbruget varierer afhængigt af Personaen. Hvis en bestemt Persona har flere måder at angribe på, er SP-forbruget det samme, uanset hvilken angrebstype der bruges.

Igor vil give dig to valgmuligheder, "Self Union" eller "Guide Union", når du beder ham om en forening i Velvet Room. Vælg "Guide Union". Derefter vises den resulterende Persona på skærmen. Dette vil fortælle dig, hvilken type Persona du kan skabe ved at bruge et besværgelseskort. Vælg den Persona, du ønsker at skabe. Hvis der er mange dæmonkombinationer til at skabe nye Personaer med, skal du vælge den kombination, du foretrækker. Hvis du er tilfreds med alle forholdene, skal du trykke på TRIANGLE -knappen. På dette tidspunkt vil Igor spørge dig: "Is this O.K.?". Hvis du er tilfreds, skal du vælge "Yes". Herefter starter foreningen. Igor klarer resten. Når foreningen er fuldført, skal du bede Igor om at levere.

Velvet Room kan maksimalt rumme 15 legemer i "charge status" og 16 legemer i "stock status". Hvis du vil skabe nye Personaer, når det er fuldt, skal du gå til Velvet Room og vælge "Deliver/Delete" i menuen. Vælg derefter "Delete" på det næste skærmbillede, og vælg den Persona, du vil slette. Vær forsigtig, når du sletter stærke Personaer. Du kan ombytte 8. rangs-Personaer for elementer.

KAMP

Kampkommandoerne bestemmer hver figurs handling. Kampen starter, når du er færdig med at angive alles kommandoer. Der er seks typer kampkommandoer: Sword, Gun, Persona, Prs-Chg, Item og Defend.

Når du møder dæmoner, har du følgende kampmuligheder:

Fight	Gå straks i kamp mod dæmonerne.
Contact	Tal med fjenderne, før du går i kamp, i håbet om at modtage et besværgelseskort fra dæmonen eller andre elementer som f.eks. magiske sten, penge eller ædelsten.
Form	Skift formation for figurerne i din gruppe.
Analyze	Se statistikker for dæmoner, du tidligere har mødt.
Escape	Forsøg at løbe væk fra fjenden.
Auto	Start en automatiseret kamp.

FIGURUDVIKLING

Figurers niveau stiger, efterhånden som de samler erfaringspoint. STR (kraft) og VIT (fysisk styrke) stiger også i niveau. Vinduet Level up vises, hver gang niveauet stiger. Figurer med øgede parametre vises med gult. Du kan ikke tildele parametre til nogen af figurerne, undtagen helten.

Leveringsniveauet stiger også afhængigt af antallet af Persona-point. Hvis leveringsniveauet stiger, kan du oplade stærkere Personaer.

Personaer er uundværlige for figurens udvikling. Personaernes rang stiger også efter vellykkede kampe. Hvor meget deres rang stiger, afhænger af, hvor mange Personaer, der er blevet aktiveret. I modsætning til figurerne tilføjes erfaringsfærdigheder i hvert træk. Ud over stigningen i Personaens rang øges den magi og de angreb, de kan bruge, også.

TIP

Der er mange mennesker i byen og på skolen. Lyt til dem for at få vigtige oplysninger. Du kan endda få et uventet tip.

Der er adskillige steder i byen og i Dungeon-området, hvor du kan gemme spillet. Gem ofte.

Hvis medlemmer slutter sig til eller forlader din gruppe, vises skærbillederne Formation og Equipment. Kontrollér din formation og dit udstyr grundigt.

Når du forhandler med dæmoner, kan der ske uventede ting. Lige når du har mødt dæmoner, taler de måske til dig. Personaer kan tale med dæmoner uden en kommando fra dig.

Hvis du står over for underjordiske gange eller rum, der tilsyneladende ender blindt, skal du lede efter en skjult enhed. Giv ikke op, og tjek mistænkelige ting eller vægge. Der vil vise sig en anden vej...



FIGURER

Hovedfiguren

Dette er deg, en elev på St. Hermelin High.

Yuki

Dette er en jenteelev man stoler på. I tillegg ser mange jenter på skolen opp til henne. Den litt irriterte stemmen hennes får henne til å låte som noen du kan stole på.

Mark

Moren hans skjemte ham ut, og nå synes hun at han har blitt en ufyselig unge. Han er i opposisjon til moren sin, men har ikke peiling på hvordan det er å være voksen.

Mary

Denne klassevenninnen er smart og frekk. Hun er høflig, men kan fort virke ustabil og urolig, siden hun har vært inn og ut av sykehus. Hun har vært innlagt på sykehuset og har derfor hatt permisjon fra skolen.

Brad

Brad er en som liker å vise seg fram. Han er veldig sterk, men han holder seg alltid unna folk som kan banke ham opp. Brad er flink med mennesker, og lærerne liker ham. Dessverre er han alltid for travel med å se bra ut, og for opptatt med motetrender. Brad er besatt av å se bedre ut enn han egentlig er.

Nate

Han kommer fra en rik familie og har mye selvtilit. Selvtilliten hans kan allikevel noen ganger bli for mye av det gode, og vennene hans føler de har lite til felles. Han har en butler som heter Alfred, som ga ham den følelsesmessige støtten han trengte.

Ellen

Hun kom tilbake fra utlandet da hun startet på videregående. Ellen er populær for sin inkluderende personlighet. Hun er skeptisk til ukjente og interessert i det okkulte.

Alana

Alana kan beskrives med ett ord: bimbo. Hun bryr seg ikke om morgendagen og vil bare leve i nuet. Hun er ikke redd for å si meningen sin, noe som ofte fører til trøbbel.

Lærerinne Smith

Lærerinnen Smith er en pen lærerinne som ikke følger reglene. Hun er populær blant guttene og bryr seg om elevene sine. Hun er uteksaminert fra St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Er visepresident i Sebecs Lunarvale-avdeling. Onde rykter rundt dette hurtigvoksende selskapet har gitt det et dårlig omdømme, noe som har gitt Guido mange bekymringer den siste tiden.

STANDARDKONTROLLER

Retningsknapper	bevege seg
CROSS-knappen	bestemme
CIRCLE-knappen	få tilgang til kommandoskjermbildet
TRIANGLE-knappen	avbryte/løpe (på 2D-kartet og eventyrkartet)
L1-knappen	parallelflytte til venstre (på 2D-kartet og 3D-grotten)
R1-knappen	parallelflytte til høyre (på 2D-kartet og 3D-grotten)
R2-knappen	analysere demonen

GRUNNLEGGENDE VISNINGER

Det finnes tre visningstyper når gruppen din flytter seg rundt i byen Lunarvale: 2D-kart, grottekart og eventyrkart.

2D-KART

Kartet er i 2D hvis gruppen forlater en bygning og forflytter seg rundt i byen. Det viser byen og det omkringliggende området. Gruppen blir vist som et menneske-symbol i grønt, og den røde pilen indikerer retningen som gruppen går i. Trykk på UP for å flytte figuren din og på L2-knappen for å se byoversikten.

3D-GROTTE

Skjermbildet endrer navn til 3D-grottevisning når gruppen vises i førsteperson-perspektiv. Bruk kartvinduet i skjermbildets øvre høyre hjørne eller autokartfunksjonen, sånn at du ikke går deg vill. Kartvinduet viser hvor gruppen oppholder seg samt nærområdet.

Når en gruppe forflytter seg et visst antall segmenter, blir månen enten mindre eller større, og månealderen består av ni trinn fra ny- til fullmåne.

Månealderen påvirker følgende:

- Aktivitetsmønsteret til demoner som deltar i slag – bare når det er ny- eller fullmåne.
- Demonenes humørendringer når du forhandler med dem.
- Innholdet i en utstillingsboks hos en juvelforhandler.

EVENTYRKART

Skjermbildet skifter til eventyrkartvisningen når en gruppe går inn i en bygning fra en 2D-kartscene, eller inn i et rom i 3D-grottemodus. Her kan du se hvor du er på vei og hvilken månealder det er. Pilen rett utenfor eventyrkartet indikerer utgangen.

KOMMANDOSKJERMBILDET

Trykk på CIRCLE-knappen i 2D-kartet, 3D-grotten eller eventyrkartet for å få tilgang til kommandoskjermen. Velg blant item, magic, system, form og status (gjenstand, magi, system, form og status) for å utføre oppdrag som å utstyre gjenstander, utføre magi og analysere demoner du har beseiret. Av og til må mer detaljerte kommandoer velges fra den første kommandoskjermen. I slike situasjoner dukker det opp skjermbilder for mindre viktige kommandoer.

HVA ER EN PERSONA?

Personaer har forskjellige karakteristikk som skjuler seg inni folks hjerner for å hjelpe dem. Personaer oppstår ved hjelp av en gammel guddom eller demonfigur. Hver figur kan ha opptil tre mektige Personaer. Aktivering av en Persona under et slag konsumerer SP, og SP-forbruket avhenger av hvilken Persona det er snakk om.

På starten av eventyret må du unnsnippe fra et merkelig sykehus med hjelp av de nyvunnede Persona-kreftene dine.

SLIK SPILLER DU SPILLET

SLIK KJØPER DU GJENSTANDER

Du kan kjøpe og selge gjenstander i de mange butikkene du besøker i løpet av eventyret ditt. I disse butikkene kan du også skaffe deg utstyr til våpnene og rustningen din. I noen butikker kan du til og med bytte juveler i gjenstander.

Flytt deg for å vise disken i butikken, se på butikkmedarbeideren, og trykk på CROSS-knappen for å starte en samtale. Flytt markøren til BUY (KJØP), og trykk på CROSS-knappen.

Du ser et vindu hvor du kan velge gjenstanden du ønsker. Gjenstander i grå skrift kan ikke kjøpes. Dette skyldes at du enten har 99 av disse allerede eller ikke nok penger. Velg gjenstanden du vil kjøpe, og trykk på CROSS-knappen for å bekrefte.

MERK: Du kan maks. bære 99 eksemplarer av én gjenstand. Dette betyr at det ikke er vits å skaffe seg flere hvis antallet står på 99.

SLIK SELGER DU GJENSTANDER

Flytt deg for å vise disken i butikken, se på butikkmedarbeideren, og trykk på CROSS-knappen for å starte en samtale. Flytt markøren til SELL (SELG), og trykk på CROSS-knappen.

Gjenstander gruppen har akkurat nå, vises på to rader. Flytt markøren til gjenstanden du vil selge, og trykk på CROSS-knappen.

MERK: Det maksimale pengebeløpet du kan ha, er 999 999 999, noe som betyr at det ikke er vits å selge noe hvis du har dette beløpet.

SLIK SETTER DU UTSTYR PÅ GJENSTANDER

Gå til butikkmedarbeideren igjen og få fram Action Choice-skjermen. Flytt markøren til Equip, og trykk på CROSS-knappen.

VELVET ROOM

Dette er det eneste stedet der demonene kan slås sammen. Eieren Igor forteller deg hvordan alle ritualene foregår.

Igor kan lese trolldomskortene du erobrer fra fiendene dine og tilkalle andre sjeler, sånn at du kan slå sammen spesielle skapninger og skape og administrere spesielle Personaer.

HELBREDELSE

Uavhengig av hvor mange som er skadet eller hvor alvorlige skadene er, kommer helbredelsesfasiliteter til å kurere samtlige for den samme prisen. Dette gjelder også for de i gruppen din som har uregelmessigheter i statusen sin. Gebyret varierer fra sted til sted, og noen plasser får du til og med gratis behandling.

GAMBLING

Hemmelige kasinoer finner du i handelsområdet. De heter Judgement1999. For å spille på kasinoenes spilleautomater trenger du bare å gå opp til hvert spill, trykke på CROSS-knappen og følge instruksjonene på skjermbildet. Trykk på L1- eller L2-knappen for å avslutte spillet på disse maskinene.

FUSJON

For å skape en fusjon (Unite) må du ha to kort som framkaller en trolldom. Du trenger også ledig plass for et Persona-lager i Velvet Room.

Slik får du nye Persona-krefter:

1. Kontakt demoner du treffer, sånn at du kan få trolldomskortet deres.
2. Be Igor om å forene seg i Velvet Room.
3. Hvis du velger hvilket kort for trolldomsframkallelse du skal bruke fra den fusjonerte kombolisten, kan du se fusjonsresultatene nederst i skjermbildet.
4. Tilkaller demonene Igor indikerte, og lag en ny Persona ved å forene dem. Igor nekter å utføre en forening hvis det nye Persona-nivået overstiger hovedfigurens nivå med 10, fordi det er farlig å vise en Persona med et så høyt nivå. Nåværende Personaer kan ikke lages med en fusjonering.
5. Igor kan oppbevare opptil 16 nye Personaer i Velvet Room. Du kan derfor be Igor om å levere noen hvis du trenger dem.
6. Persona-lagerlisten vises i skjermbildet. Velg en figur du vil levere den nye Persona til før du bestemmer deg for hvilken ny Persona du trenger. Hvis figurens godttatte leveringsnivå (P-NIVÅET) er lavere enn den nye Personaens nivå, leverer Igor ikke dette fordi det er en risiko at den nye Persona kan kontrollere tankene til figuren.
7. Figurer kan holde opptil tre kropper som leveres hvis du gir en av dem statusen som aktiv. Hvis figuren mottar mange Personaer, blir inaktive Personaer betegnet som charge status (ladestatus) sammenlignet med Persona med aktiv status.

8. Personaer kan alltid aktiveres under et slag. SP-forbruk er nødvendig for å aktivere Personaer – SP-forbruket varierer avhengig av Persona. Hvis en bestemt Persona har mange måter å angripe på, blir SP-forbruket det samme uansett hvilket angrep som brukes.

Igor gir deg to muligheter når du ber ham om en union i Velvet Room: Self Union (Selvunion) og Guide Union (Guideunion). Velg Guide Union. Deretter blir den resulterende Personaen vist på skjermen. Dette forteller deg hvilken Persona du kan lage ved å bruke et trolldomskort. Du velger selv hvilken Persona du kan lage. Du kan selv velge den du liker hvis det finnes mange demonkombinasjoner for å lage nye Personaer. Trykk på TRIANGLE-knappen hvis du er fornøyd med alle vilkårene. Her stiller Igor deg følgende spørsmål: Is this O.K.? (Er dette ok?). Velg Yes (Ja) hvis du er fornøyd. Dette gjør at unionen starter. Igor gjør resten. Be Igor om å levere når unionen er ferdig.

Personaer kan holde maksimalt 15 kropper i angrepssatus og 16 kropper i lagerstatus. Hvis du vil lage en ny Persona når den er full, må du gå til Velvet Room og velge Deliver/Delete (Lever/Slette) fra menyen. Deretter velger du Delete (Slett) i det neste skjermbildet og bestemmer hvilken Persona du ønsker å slette. Vær forsiktig når du sletter sterke Personaer. Persona på rangeringsnivå 8 kan byttes i gjenstander.

SLAG

Slagkommandoer bestemmer handlingen til alle figurene. Slaget er ferdig når du har fortalt alle hva de skal gjøre. Det finnes seks slagkommandoer: sverd, pistol, persona, angrep, gjenstand og forsvar.

Du har følgende slagalternativer når du møter demoner:

Kjemp	Slåss med demonene umiddelbart.
Kontakt	Snakk med fiendene før du begynner å slåss mot dem, hvor målet er å motta et trolldomskort fra demonen eller andre gjenstander som magiske steiner, penger og juveler.
Form	Endre formasjonen til figurene i gruppen din.
Analyse	Se statistikker over demoner du har møtt tidligere.
Flukt	Prøv å løpe vekk fra fienden.
Auto	Sett i gang et automatisk slag.

FIGURVEKST

Figurnivået øker når erfaringspoeng samles. STR (kraft) og VIT (fysisk styrke) stiger også. Level up-vinduet vises på nytt hver gang nivået stiger. Økte parametertall vises i gult. Den eneste figuren som kan motta parametere fra deg, er helten.

Leveringsnivået stiger også basert på Persona-poeng. Hvis leveringsnivået stiger, kan du angripe sterkere Personaer.

Personaer er avgjørende for figurens vekst. Personarangeringer stiger også etter vellykkede slag. Plasseringsøkningen avhenger av hvor mange Personaer som er aktivert. I motsetning til figurer blir erfaringsferdigheten lagt til hver tur. Samtidig som Personaer får stadig høyere plasseringer, øker også magien og angrepene de kan bruke.

RÅD

Det er mange mennesker i byen og på skolen. Lytt til dem og samle viktig informasjon. Kanskje får du et uventet råd.

Det finnes mange lagringspunkter i byen og grotteområdene. Lagre ofte.

Formasjons- og utstyrskjermen vises hvis enkelte medlemmer blir med eller går ut av gruppen din. Utfør en ordentlig sjekk av formasjonen og utstyret ditt.

Det kan skje uventede ting når du forhandler med demoner. Demoner kan få lyst til å snakke med deg like etter at du har møtt dem. Personaer kan snakke med demoner, uten at du har kommandert dem til å gjøre dette.

Let etter en skjult enhet hvis du befinner deg i grotter eller rom som ikke virker å ha noen utganger. Ikke gi opp, men sjekk mystiske ting eller vegger. Du finner raskt en annen vei ...



HAHMOT

Päähenkilö

Päähenkilö olet sinä, St. Hermelinin lukion opiskelija.

Yuki

Yuki on luotettava naisopiskelija, jota monet koulun tytöistä ihailevat. Hän kuulostaa usein hieman ärtyisältä, mutta se antaa vaikutelman luotettavasta ihmisestä.

Mark

Markin äiti hemmotteli poikansa piloille ja pitää tätä nyt melkoisena kakarana. Mark kapinoi äitiään vastaan muttei ymmärrä lainkaan, millaista on olla aikuinen.

Mary

Luokkatoverisi Mary on älykäs ja sanavalmis tyttö. Hänellä on hyvät käytöstavat, mutta koska hän on ollut usein sairaalahoitossa, hänestä on tullut vihamielinen ja levoton. Hän on ollut sairaalassa useita kuukausia ja joutunut olemaan poissa koulusta.

Brad

Brad on luonnostaan oikea pröystäilijä. Hän on hyvin vahva mutta välttelee ihmisiä, joiden kanssa voisi jäädä alakynteen. Brad tulee hyvin toimeen muiden kanssa, ja opettajat pitävät hänestä. Valitettavasti hän on liian kiinnostunut omasta ulkonäöstään ja uusimmista muotitrendeistä. Hän yrittää liikaa olla jotain muuta kuin oikeasti on.

Nate

Rikkaan perheen kasvatti Mate on melko itsevarma tyyppi. Itsevarmuudesta on kuitenkin joskus myös haittaa, eivätkä hänen ystävänsä aina oikein ymmärrä häntä. Perheen hovimestari Alfred oli Matelle tärkeä henkinen tuki.

Ellen

Ellen palasi ulkomailta aloittaessaan lukion. Hän on tasapainoinen ja taitava tyyppi ja sen vuoksi suosittu. Ellenin tarkkaavaisuus ei koskaan herpaannu. Hän on myös kiinnostunut okkultismista.

Alana

Alanaa kuvaa yksi sana: bimbo. Hän ei huolehdi huomisesta, sillä hänen mottonsa on elää hetkessä. Hän sanoo ja tekee mitä itse tahtoo, mistä seuraa jatkuvasti vaikeuksia.

Neiti Smith

Kaunis opettaja neiti Smith ei aina noudata sääntöjä. Hän on suosittu poikien keskuudessa ja välittää aidosti opiskelijoista. Hän on itsekin valmistunut St. Hermelinin lukiosta.

Guido Sardenia

Guido on Sebecin Lunarvalen sivukonttorin varapääjohtaja. Ilkeät juorut nopeasti kasvavasta yrityksestä ovat olleet haitaksi sen maineelle ja aiheuttaneet Guidolle tavallista enemmän huolta.

OHJAUS

Suuntanäppäimet	Liiku
X-näppäin	Valitse asioita
YMPYRÄ-näppäin	Siirry komentonäyttöön
KOLMIO-näppäin	Peruuta / juokse (2D-kartassa ja seikkailukartassa)
L1-näppäin	Liiku vasemmalle (2D-kartassa ja 3D-luolastossa)
R1-näppäin	Liiku oikealle (2D-kartassa ja 3D-luolastossa)
R2-näppäin	Analysoi demoni

PERUSNÄYTÖT

Kun ryhmäsi liikkuu Lunarvalen kaupungissa, näkymä vaihtelee kolmen eri näytön välillä: 2D-kartan, 3D-luolaston ja seikkailukartan.

2D-KARTTA

Kun ryhmä poistuu mistä tahansa rakennuksesta ja liikkuu kaupungissa, kartta näkyy 2D-muodossa. Kartalla näkyy kaupunki lähialueineen. Ryhmä näkyy vihreänä ihmishahmona, ja punainen nuoli näyttää, mihin suuntaan se on menossa. Käytä liikkumiseen YLÖS-näppäintä. Nähdäksesi yleiskuvan kaupungista paina L2-näppäintä.

3D-LUOLASTO

Kun ryhmän liikkeet näytetään ensimmäisen persoonan perspektiivistä, näkymää kutsutaan 3D-luolastonäkymäksi. Suunnistamisen apuna voi käyttää ruudun oikeassa yläkulmassa näkyvää karttaikkunaa tai automaattikarttatoimintoa (Auto Map). Karttaikkuna näyttää ryhmän sijainnin ja sen välittömässä läheisyydessä olevan alueen.

Kun ryhmä liikkuu tietyn määrän osioita, kuu kasvaa tai pienenee. Kuun vaiheet (Moon Age) koostuvat yhdeksästä vaiheesta aina uusikuusta (New Moon) täysikuuhun (Full Moon).

Kuun vaihe vaikuttaa seuraaviin:

- Demonien toiminta taistelussa (vain uusikuun ja täysikuun aikana).
- Demonien mielialan vaihtelut neuvottelutilanteissa.
- Näyttelyviiriinin sisältö jalokivien vaihdossa (Jewellery Exchange).

SEIKKAILUKARTTA

Kun ryhmä siirtyy rakennukseen 2D-karttanäkymästä tai huoneeseen 3D-luolastotilassa, näkyviin tulee seikkailukartta, josta näet mihin olet menossa sekä kuun vaiheen. Seikkailukartan vieressä näkyvä nuoli osoittaa poistumistien.

KOMENTONÄYTTÖ

Pääset komentonäyttöön painamalla YMPYRÄ-näppäintä 2D-kartta-, 3D-luolasto- tai seikkailukarttatilassa. Komentonäytössä on valittavana Item (Esine), Magic (Taika), System (Järjestelmä), Form (Muodostelma) ja Status (Tila). Näillä komennoilla voit esimerkiksi ottaa käyttöön esineitä, suorittaa loitsuja ja analysoida peittoamiasi demoneita. Joskus ensimmäisestä komentonäytöstä on valittava yksityiskohtaisempi komento, jolloin näkyviin tulee alikomentonäyttö.

MIKÄ ON PERSOONA?

Persoonilla on erilaisia ominaisuuksia, jotka piilevät ihmisten mielessä auttaakseen heitä. Persoonat ilmestyvät vanhojen jumalolentojen tai demoneiden avulla. Jokaisella hahmolla voi olla käytössään korkeintaan kolme voimakasta persoonaa. Persoonan aktivoiminen taistelun aikana kuluttaa SP:tä. SP:n kulutus vaihtelee persoonasta riippuen.

Seikkailun alussa sinun täytyy yrittää paeta oudosta sairaalasta aktivoituneiden persoonavoimiesi avulla.

PELIN PELAAMINEN

ESINEIDEN OSTAMINEN

Voit ostaa ja myydä esineitä monissa kaupoissa, joissa käyt seikkailusi aikana. Näissä kaupoissa voit myös ottaa käyttöön aseita ja suojavarusteita. Joissakin kaupoissa voit jopa vaihtaa jalokiviä esineisiin.

Mene kaupan tiskille, käänny myyjään päin ja aloita keskustelu painamalla X-näppäintä. Vie kohdistin kohtaan BUY (OSTA) ja paina X-näppäintä.

Näkyviin tulee esineiden valintaikkuna (Item Choice). Jos esineen nimi näkyy harmaana, et voi ostaa sitä – joko sinulla ei ole riittävästi rahaa sen ostamiseen tai sinulla on jo 99 kappaletta kyseistä esinettä. Valitse esine, jonka haluat ostaa, ja vahvista valinta X-näppäimellä.

HUOMAA: Hallussasi voi olla korkeintaan 99 kappaletta kutakin esinettä. Kun omistamiesi ja vielä haluamiesi kappaleiden yhteissumma on 99, määrä ei enää kasva.

ESINEIDEN MYYMINEN

Mene kaupan tiskille, käänny myyjään päin ja aloita keskustelu painamalla X-näppäintä. Vie kohdistin kohtaan SELL (MYY) ja paina X-näppäintä.

Ryhmän omistamat esineet näytetään kahdessa rivissä. Siirrä kohdistin sen esineen päälle, jonka haluat myydä, ja paina X-näppäintä.

HUOMAA: Jos käytettävissäsi oleva rahasumma on 999 999 999, et saa enempää rahaa vaikka myisit esineitä.

ESINEIDEN KÄYTTÖÖNOTTO

Mene uudelleen myyjän luo ja tuo näkyviin Action Choice -toimintovalikko. Vie kohdistin kohtaan Equip (Ota käyttöön) ja paina X-näppäintä.

THE VELVET ROOM

Tämä on ainoa paikka, jossa demonit voidaan yhdistää. Omistaja Igor opastaa sinut rituaalien saloihin.

Igor osaa tulkita loitsukortteja, joita olet saanut kerättyä vihollisiltasi. Hän pystyy kutsumaan henkiä luokseen, joten voit yhdistää olentoja sekä luoda ja muokata erikoispersoonia.

TERVEHTYMINEN

Olipa loukkaantuneita henkilöitä kuinka monta tahansa tai heidän vammansa kuinka vakavia tahansa, tervehtymistiloissa heidät kaikki hoidetaan samalla maksulla. Jos jollakulla ryhmässäsi on ongelmia tilassaan, hänet hoidetaan myös. Maksu vaihtelee paikan mukaan, ja joissakin paikoissa voi saada myös ilmaista hoitoa.

UHKAPELAAMINEN

Kauppa-aukiolla on salaisia kasinoita. Ne tunnetaan nimellä Judgment 1999. Jos haluat pelata kasinojen pelikoneilla, mene pelin luokse, paina X-näppäintä ja seuraa näytölle ilmestyviä ohjeita. Poistu pelikoneelta painamalla L1-tai L2-näppäintä.

YHDISTYMINEN

Yhdistymiseen (Unite) tarvitaan kaksi kutsuloitsukorttia (Summon Spell Card). Lisäksi Velvet Roomissa on oltava tyhjä tila persoonalle.

Uusien persoonavoimien omaksuminen edellyttää seuraavaa:

1. Kun vastaasi tulee demoneita, neuvottele heidän kanssaan saadaksesi heiltä loitsukortteja.
2. Pyydä Igoria yhdistämään olentoja Velvet Roomissa.
3. Jos valitset yhdistymisluettelosta, minkä tyyppisiä kutsuloitsukortteja käytät, näet yhdistymistuloksen ruudun alareunassa.
4. Kutsu Igorin ilmoittamat demonit paikalle ja luo uusi persoona yhdistämällä ne. Igor ei yhdistä olentoja, jos uuden persoonan taso on 10 tasoa päähenkilön tasoa korkeampi, koska näin korkean tason persoona on vaarallinen. Olemassa olevia persoonia ei voi yhdistää.
5. Igor voi säilyttää enintään 16 uutta persoonaa Velvet Roomissa. Voit tarvittaessa pyytää Igoria luovuttamaan ne.
6. Säilössä olevien persoonien luettelo näkyy ruudulla. Valitse ensin hahmo, jolle persoona annetaan, ja valitse sitten annettava persoona. Jos hahmon hyväksymistaso (P-LEVEL) on alempi kuin uuden persoonan taso, Igor ei luovuta sitä, koska on olemassa vaara, että uusi persoona ottaa hahmon mielen hallintaansa.
7. Hahmolla voi olla enintään kolme kehoa, jotka luovutetaan, jos yksi niistä asetetaan tilaltaan aktiiviseksi. Jos hahmo maksuu useita persoonia, ei-aktiiviset persoonat ovat lataustilassa (Charge Status) ja aktiiviset persoonat aktiivisessa tilassa (Active Status).

8. Persoonia voi aina aktivoida taistelujen aikana. Persoonan aktivoiminen kuluttaa SP:tä. SP-kulutus vaihtelee persoonan mukaan. Jos tietyllä persoonalla on useita hyökkäystapoja, SP-kulutus pysyy samana riippumatta käytetystä hyökkäyksestä.

Kun pyydät Igoria yhdistämään olentoja Velvet Roomissa, hän antaa sinulle kaksi vaihtoehtoa: Self Union tai Guide Union. Valitse Guide Union. Persoonaa näkyy näytöllä. Näet, minkälaisen persoonan voit luoda käyttämällä loitsu korttia. Valitse haluamasi persoona. Jos uusien persoonien luomiseen on olemassa useita demoniyhdistelmiä, valitse haluamasi yhdistelmä. Kun olet tyytyväinen tekemiisi valintoihin, paina KOLMIO-näppäintä. Igor pyytää sinua vielä vahvistamaan valintasi (Is this O.K.?). Jos olet tyytyväinen valintaan, valitse Yes (Kyllä). Yhdistyminen alkaa. Igor hoitaa loput. Kun demonit on yhdistetty, pyydä Igoria luovuttamaan persoonaa.

Persoonilla voi olla enintään 15 kehoa lataustilassa ja 16 kehoa säilytystilassa. Jos haluat luoda uusia persoonia, kun sallittu määrä on täynnä, siirry Velvet Roomiin ja valitse valikosta Deliver/Delete (Luovuta/poista). Valitse seuraavalta näytöltä Delete (Poista) ja valitse poistettava persoona. Harkitse tarkkaan ennen kuin poistat voimakkaita persoonia. Voit vaihtaa luokan 8 persoonia esineisiin.

TAISTELU

Kunkin hahmon toiminta määräytyy taistelukomentojen mukaan. Taistelu käynnistyy, kun olet antanut kaikkien hahmojen komennot. Taistelukomentoja on kuudenlaisia: Sword (Miekka), Gun (Ase), Persona (Persoona), Prs-Chg (Persoonan vaihdos), Item (Esine) ja Defend (Puolustus).

Aina kun saat vastaasi demoneita, voit käyttää seuraavia vaihtoehtoja:

<u>Fight (Taistele)</u>	Ryhdy heti taisteluun demoneita vastaan.
<u>Contact (Neuvottele)</u>	Keskustele vihollisten kanssa ennen taisteluun ryhtymistä, jotta sinulla on mahdollisuus saada demonilta loitsukortti tai muita esineitä, kuten taikakiviä, rahaa tai jalokiviä.
<u>Form (Muodostelma)</u>	Muuta ryhmän muodostelmaa eli hahmojen paikkoja.
<u>Analyze (Analysoi)</u>	Tarkastele aiemmin kohtaamiesi demonien tietoja.
<u>Escape (Pakene)</u>	Yritä juosta karkuun viholliselta.
<u>Auto (Automaattinen)</u>	Ryhdy automaattitaisteluun.

HAHMON KEHITYS

Hahmojen taso nousee kokemuspisteiden karttuessa. Myös STR (voima) ja VIT (fyysinen vahvuus) lisääntyvät. Tason noususta ilmoittava ikkuna tulee näkyviin aina tason noustessa ylemmäksi. Kasvaneiden parametrien luvut näkyvät keltaisina. Parametreja ei voi kohdistaa muille hahmoille paitsi sankarille.

Myös luovutustaso nousee persoonapisteiden mukaan. Luovutustason noustessa voit ladata vahvempia persoonia.

Persoonat ovat korvaamattomia hahmon kehityksen kannalta. Persoonien luokat nousevat onnistuneiden taistelujen seurauksena. Nousu määräytyy aktivoitujen persoonien määrän mukaan. Lisäksi aina luokan noustessa persoonalle annetaan hyödyllinen taito toisin kuin hahmoille. Kun persoonan luokka nousee, hän saa käyttöönsä uusia taika- ja taistelukeinoja.

VIHJEITÄ

Kaupungissa ja koulussa on paljon ihmisiä. Kuuntele heitä ja kerää tärkeää tietoa. Saatat saada odottamattoman vihjeen.

Kaupungissa ja luolastoissa on useita tallennuspisteitä. Tallenna usein.

Jos ryhmääsi liittyy tai siitä lähtee jäseniä, Form (Muodostelma)- ja Equipment (Varusteet) -näytöt tulevat esiin. Tarkasta huolella muodostelmasi ja varusteesi.

Kun neuvottelet demonien kanssa, odottamattomia asioita voi tapahtua. Demonit saattavat puhua sinulle heti sen jälkeen, kun olet kohdannut niitä. Persoonat saattavat puhua demoneille oma-aloitteisesti.

Jos tulet umpikujalta näyttävään luolastoon tai huoneeseen, etsi piilotettuja avausmekanismeja. Älä luovuta. Tarkasta epäilyttävät esineet ja seinät. Sinulle voi paljastua toinen tie...



FIGURER

Huvudpersonen

Det här är du, en elev vid St. Hermelin gymnasieskola.

Yuki

Hon är en uppskattad elev. Många flickor på skolan ser upp till henne. I hennes röst finns en nyans av retlighet som gör att hon låter som någon det går att lita på.

Mark

Hans mamma skämde bort honom och nu tycker hon att han är en snorunge. Han gör uppror mot sin mamma men har ingen aning om vad det innebär att vara vuxen.

Mary

Den här klasskamraten är smart och kaxig. Hon är väluppfostrad men har varit inlagd på sjukhus mycket. Det har gjort henne vresig och rastlös. Hon låg inlagd i flera månader och fick ta ledigt från skolan.

Brad

Brad älskar att visa upp sig. Han är mycket stark men håller sig borta från personer som skulle kunna klå upp honom. Brad är bra på att handskas med människor och lärarna gillar honom. Han är tyvärr lite väl upptagen med sitt utseende och de senaste modetrenderna. Brad är besatt av att verka bättre än han faktiskt är.

Nate

Han kommer från en rik familj och är ganska självsäker. Det goda självförtroendet har dock sina nackdelar och hans vänner har svårt att umgås med honom. Känslomässigt stöd har han fått från sin butler Alfred.

Ellen

Hon kom tillbaka från utlandet inför gymnasiet. Ellen är populär för sin mångsidiga personlighet. Hon släpper aldrig på garden och är intresserad av ockultism.

Alana

Alana kan sammanfattas med ett enda ord: bimbo. Hon bryr sig inte om framtiden och tänker bara på att vara så lycklig som möjligt just nu. Hon säger vad hon vill och gör vad hon vill, och det brukar orsaka problem.

Ms. Smith

Ms. Smith är en snygg lärare som inte följer reglerna. Hon är populär bland killarna och visar gärna sina elever att hon bryr sig om dem. Hon gick också en gång i tiden på St. Hermelin gymnasieskola.

Guido Sardenia

Vice vd för Sebec i Lunarvale. Men illasinnade rykten har skadat det snabbväxande företaget och orsakat mer problem än vad Guido är van vid.

STANDARDKONTROLLER

riktningsknappar	flytta
CROSS-knappen	välj
CIRCLE-knapp	öppna Command Screen (kommandoskärmen)
TRIANGLE-knapp	avbryt/rusa (2D Map och Adventure Map) (2D-karta, äventyrskarta)
L1-knapp	sidorörelse åt vänster (2D Map (2D-karta) och 3D Dungeon (grotthåla i 3D))
R1-knappen	sidorörelse åt höger (2D Map (2D-karta) och 3D Dungeon (grotthåla i 3D))
R2-knapp	analysera demon

GRUNDLÄGGANDE VISNINGSLÄGEN

Det finns tre visningslägen när ditt lag går runt i staden Lunarvale: 2D Map, 3D Dungeon och Adventure Map (2D-karta, grotthåla i 3D och äventyrskarta).

2D MAP (2 D-karta)

När laget kommer ut ur en byggnad och går runt i staden visas kartan i 2D-läge. Så här visas staden och dess omgivning. Laget visas som en människofigur i grönt. Den röda pilen visar åt vilket håll laget är på väg. Rör dig med UP och visa en översikt över staden med L2-knappen.n.

3D DUNGEON (grotthåla i 3D)

När laget försätts i förstapersonsperspektiv kallas visningsläget 3D Dungeon (grotthåla i 3D). Använd Map Window (kartfönstret) uppe till höger eller funktionen Auto Map (automatisk karta) så att du inte går vilse. Map Window (kartfönstret) visar var laget befinner sig och dess omedelbara omgivning.

När ett lag flyttar sig ett visst antal segment antingen minskar eller ökar månen. Månåldern består av nio steg, från nymåne till fullmåne.

Månåldern påverkar:

- aktivitetsmönstret för demoner i strid, endast när det är nymåne och fullmåne
- humörväxlingar för demoner under förhandlingar
- innehåll i montrar i smyckesbutiker.

ADVENTURE MAP (äventyrskarta)

Om ett lag befinner sig på en 2D-karta och går in i en byggnad eller går in i ett rum i grotthåla i 3D ändras skärmen till läget Adventure Map (äventyrskarta). Här ser du var du är på väg och vad månåldern är. Pilen precis utanför äventyrskartan visar utgången.

KOMMANDOSKÄRM

Om du vill öppna kommandoskärmen trycker du på CIRCLE-knappen i lägena 2D Map, 3D Dungeon eller Adventure Map (2D-karta, grotthåla i 3D, äventyrskarta). Välj mellan item, magic, system, form och status (föremål, magi, system, uppställning och status) och utför kommandon som att använda föremål, förtrolla med magi och analysera demoner som du har besegrat. Ibland måste mer detaljerade kommandon väljas på den första kommandoskärmen. Om det är så visas en underkommandoskärm.

VAD ÄR EN PERSONA?

En Persona har olika egenskaper som döljer sig i folks huvuden för att hjälpa dem. En Persona visar sig genom en uråldrig gud eller en demon. Varje figur kan besitta upp till tre kraftfulla Personas. Om du aktiverar en persona under strid förbrukar det SP. Förbrukningen av SP varierar beroende på Persona.

I början av äventyret måste du försöka att fly från ett märkligt sjukhus med hjälp av Personakrafterna.

SPELA SPELET

KÖPA FÖREMÅL

Du kan köpa och sälja föremål i många av de butiker du besöker under äventyret. Du kan även skaffa vapen och rustning i de här butikerna. Vissa butiker kan till och med byta juveler mot föremål.

Navigera till butikens montrar, vänd dig mot butikspersonalen och tryck på CROSS-knappen för att inleda ett samtal. Flytta markören till BUY (köp) och tryck på CROSS-knappen.

Fönstret Item Choice (val av föremål) visas. När namnet på ett föremål är grått kan du inte köpa föremålet. Du har antingen för lite pengar för att köpa det eller så har du redan 99 av just det här föremålet. Välj det föremål du vill köpa och bekräfta med CROSS-knappen.

Obs! Du kan bära högst 99 stycken av ett visst föremål. När summan de föremål av viss typ du har och de du vill köpa når 99 slutar den att öka.

SÄLJA FÖREMÅL

Navigera till butikens montrar, vänd dig mot butikspersonalen och tryck på CROSS-knappen för att inleda ett samtal. Flytta markören till SELL (sälj) och tryck på CROSS-knappen.

Föremålet som parten har för närvarande visas på två rader. Flytta markören till det föremål du vill sälja och tryck på CROSS-knappen.

Obs! När de pengar du har till hands når 999 999 999 ökar inte mängden även om du säljer föremål.

SKAFFA FÖREMÅL

Gå fram till butikspersonalen igen och ta fram skärmen Action Choice (välj åtgärd). Flytta markören till Equip (rusta) och tryck på CROSS-knappen.

VELVET ROOM (sammetsrummet)

Det här är det enda stället där demoner kan slå samman. Ägaren Igor vägleder dig genom ritualerna.

Igor kan läsa magikort som du skaffar från dina fiender och han kan åberopa andra andar, så att du kan slå samman varelser och skapa och hantera särskilda Personas.

LÄKNING

Oavsett hur många personer som är skadade och hur allvarliga skadorna är botar läkningsanläggningarna alla mot samma avgift. Om någon i laget har avvikelser i sin status botas de också. Avgiften är olika från plats till plats. Vissa platser ger kostnadsfri behandling.

HASARDSPEL

På shoppingtorget finns hemliga casinon. De går under namnet Judgment 1999. Om du vill spela på någon av maskinerna går du fram till den, trycker på CROSS-knappen och följer instruktionerna på skärmen. Du avslutar med L1- eller L2-knappen.

SAMMANSLAGNINGAR

För att kunna använda funktionen Unite (sammanslagning) behöver du två magikort för frammaning. Du behöver också utrymme för Persona-lager inom Velvet Room (sammetsrummet).

Så här skaffar du nya Persona-krafter:

1. När du stöter på demoner ska du kontakta dem och få deras magikort.
2. Be Igor på Velvet Room att slå samman.
3. Om du väljer vilken typ av magikort för att frammana som du vill använda, på listan med sammanslagningsskombinationer, visas resultatet längst ned på skärmen.
4. Frammana demoner enligt Igors anvisningar och skapa en ny Persona genom att slå samman dem. Igor genomför inte sammanslagningen om den nya personanivån är mer än 10 högre än huvudpersonens nivå. Det är farligt att visa en Persona med så hög nivå. Befintliga Personas kan inte skapas genom en sammanslagning.
5. Igor kan lagra upp till 16 nya Personas i Velvet Room. Om du behöver dem kan du be Igor att leverera.
6. Lagerlistan med Personas visas på skärmen. Välj en figur som du vill leverera den nya Personan till och sedan vilken typ av nya Persona du behöver. Om figurens nivå av leveransacceptans (P-NIVÅ) är lägre än den nya Personas nivå levererar Igor den inte. Det finns risk att en Persona med högre nivå styr figurens sinne.

7. Figurer kan rymma upp till tre kroppar som levereras om du försätter en av dem i aktiv status. Om en figur tar emot flera Personas kallas den status som inte är aktiv för charge status (laddningsstatus), till skillnad mot en Persona med aktiv status.
8. Du kan alltid aktivera Personas under strid. SP behöver förbrukas för att aktivera Personas. Förbrukningen beror på varje Persona. Om en viss Persona har flera sätt att angripa blir SP-förbrukningen densamma oavsett typ av attack.

Igor ger dig två val när du ber om en sammanslagning i Velvet Room: Self Union (egen sammanslagning) och Guide Union (guidad sammanslagning). Välj Guide Union (guidad sammanslagning). Personen visas på skärmen. Här ser du vilken typ av Persona du kan skapa med ett magikort. Välj en Persona som du vill skapa. Om det finns många demonkombinationer väljer du den kombination du vill ha. När du är nöjd med alla villkor trycker på TRIANGLE-knappen. Nu ställer Igor frågan "Is this O.K.?" (Är du nöjd med det här?). Om du är nöjd väljer du Yes (ja). Sammanslagningen startar. Igor gör resten. När sammanslagningen är klar ber du Igor att leverera.

Personas rymmer som mest 15 kroppar i laddningsstatus och 16 kroppar i lagerstatus. Om du vill skapa nya Personas går du till Velvet Room när det är fullt och väljer Deliver/Delete (leverera/ta bort) på menyn. Välj Delete (ta bort) på nästa skärm och bestäm vilken Persona du vill ta bort. Var försiktig när du tar bort starka Personas. Personas på nivå 8 går att byta mot föremål.

BATTLE (strid)

Stridskommandon avgör hur varje figur ska agera. Striden börjar när du har angett allas kommandon. Det finns sex typer av stridskommandon: Sword, Gun, Persona, Prs-Chg, Item och Defend (svärd, pistol, persona, persona-laddning, föremål och försvara).

När du stöter på demoner har du följande Battle Options (stridsalternativ):

Fight (bekämpa)	Påbörja omedelbar strid mot demonerna.
Contact (kontakta)	Samtala med fienden innan striden i hopp om att få ett magikort eller andra föremål som magiska stenar, pengar och juveler från demonen.
Form (uppställning)	Ändra uppställningen bland figurerna i laget.
Analyze (analysera)	Visa statistik för tidigare demoner.
Escape (fly)	Försök undkomma fienden.
Auto (automatiskt)	Utkämpa en strid automatiskt.

FIGURUTVECKLING

Figurutveckling ökar mängden erfarenhetspoäng som samlas in. STR (kraft) och VIT (fysisk styrka) går också upp. Fönstret Level up (nivå upp) visas varje gång nivån går upp. Ökade parametersiffror visas i gult. Det går bara att tilldela parametrar till hjältefiguren.

Leveransnivån går också upp beroende på Persona punkterna. Om leveransnivån går upp kan du ladda starkare Personas.

Personas är oundgängliga för figurens utveckling. Personas rankas också upp efter vunna strider. Höjningen i rank beror på antalet aktiva Personas. Till skillnad från figurer läggs erfarenhetskompetens till i varje omgång. Förutom Personans högre rang ökar också mängden rangökning, magi och attacker som de kan använda.

TIPS

Det finns en många människor i staden och på skolan. Lyssna på dem och samla in viktig information. Du kan få oväntade tips.

Det finns flera sparpunkter runtom i staden och i grotthåleområdena. Spara ofta.

Om medlemmar går med i eller lämnar ditt lag visas skärmarna Formation (uppställning) och Equipment (utrustning). Var noga med att kontrollera laguppställningen och utrustningen.

När du förhandlar med demoner kan oväntade händelser inträffa. När du precis har stött på demoner kan de prata med dig. Persona-varelser kan prata med demoner utan att du ger något kommando.

Om du stöter på en grotthåla eller ett rum som verkar vara en återvändsgränd ska du leta efter en dold anordning. Ge inte upp. Kontrollera misstänkta föremål och väggar. Det här öppnar nya möjligheter ...



ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Κεντρικός χαρακτήρας

Ο κεντρικός χαρακτήρας, δηλαδή εσείς, πηγαίνει στο λύκειο St. Hermelin.

Yuki

Η Yuki διακρίνεται για τον έμπιστο χαρακτήρα της. Πολλά από τα κορίτσια του σχολείου την εκτιμούν. Ο ελαφρώς νευρικός τόνος της φωνής της εμπνέει στους άλλους εμπιστοσύνη.

Mark

Η μητέρα του τού έκανε όλα τα χατίρια και τώρα τον θεωρεί κακομαθημένο. Κάνει την επανάστασή του, αλλά δεν έχει ιδέα τι σημαίνει να είσαι ενήλικας.

Mary

Η Mary είναι ένα έξυπνο και ζωηρό κορίτσι. Παρ' όλο που γενικά έχει καλούς τρόπους, είναι λίγο νευρική και ανήσυχη, επειδή για πολύ καιρό ήταν κλεισμένη στο νοσοκομείο. Έπρεπε να λείψει από τα μαθήματα για αρκετούς μήνες λόγω νοσηλείας.

Brad

Ο Brad είναι από τη φύση του "ψώνιο". Είναι αρκετά δυνατός, αλλά προτιμά να μένει μακριά από όσους θα μπορούσαν να τον βλάψουν. Ο Brad χειρίζεται καλά τους ανθρώπους και οι καθηγητές τον συμπαθούν. Δυστυχώς, ασχολείται όλη την ώρα την εμφάνισή του και τις τάσεις της μόδας. Ο Brad προσπαθεί συνεχώς να γίνει κάτι παραπάνω από αυτό που είναι.

Nate

Κατάγεται από πλούσια οικογένεια και έχει αρκετά μεγάλη αυτοπεποίθηση. Ωστόσο, αυτή του η αυτοπεποίθηση έχει και τα αρνητικά της, καθώς οι φίλοι του συχνά δεν τον καταλαβαίνουν. Ο μπάτλερ του, ο Alfred, του προσέφερε την ψυχολογική υποστήριξη που χρειαζόταν.

Ellen

Επέστρεψε από το εξωτερικό στην πρώτη λυκείου. Η Ellen διακρίνεται για την ισορροπημένη της προσωπικότητα. Πάντα φυλάει τα νώτα της, ενώ ένα από τα ενδιαφέροντά της είναι ο αποκρυφισμός.

Alana

Η Alana είναι όμορφη, αλλά δεν διακρίνεται για την εξυπνάδα της. Δεν νοιάζεται καθόλου για το μέλλον. Αντιθέτως, προσπαθεί να χαρεί το παρόν όσο το δυνατόν περισσότερο. Λέει και κάνει ό,τι θέλει, κάτι που προφανώς έχει και τις συνέπειές του.

Κυρία Smith

Η κ. Smith είναι μια όμορφη καθηγήτρια που δεν ακολουθεί πάντα τους κανόνες. Αποτελεί αντικείμενο θαυμασμού των αγοριών και συμπεριφέρεται στους μαθητές της με ιδιαίτερη στοργή. Έχει αποφοιτήσει και η ίδια από το λύκειο St. Hermelin.

Guido Sardenia

Είναι ο αντιπρόεδρος του παραρτήματος της Sebec στο Lunarvale. Οι κακές φήμες γύρω από το όνομα της Sebec έχουν βλάψει την υπόληψη αυτής της ανερχόμενης εταιρείας, προκαλώντας τον προβληματισμό του Guido.

ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Κατευθυντικά κουμπιά	μετακίνηση
Κουμπί CROSS	λήψη αποφάσεων
Κουμπί CIRCLE	πρόσβαση στην οθόνη εντολών
Κουμπί TRIANGLE	ακύρωση/επιτάχυνση (στο Χάρτη 2D και στο Χάρτη περιπέτειας)
Κουμπί L1	παράλληλη κίνηση προς τα αριστερά (στο Χάρτη 2D και στο Μπουντρούμι 3D)

Κουμπί R1

παράλληλη κίνηση προς τα δεξιά
(στο Χάρτη 2D και στο Μπουντρούμι 3D)

Κουμπί R2

ανάλυση δαίμονα

ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ

Όταν η ομάδα σας κινείται στην πόλη, μπορείτε να δείτε τις εξής τρεις οθόνες: Χάρτης 2D, Μπουντρούμι 3D και Χάρτης περιπέτειας.

ΧΑΡΤΗΣ 2D

Όταν η ομάδα σας βγαίνει από ένα κτίριο και κινείται στην πόλη, βλέπετε έναν χάρτη δύο διαστάσεων. Αυτός ο χάρτης δείχνει την πόλη και τις γύρω περιοχές. Ο ομάδα σας υποδεικνύεται με ένα πράσινο σύμβολο που μοιάζει με άνθρωπο, ενώ η κατεύθυνση στην οποία κινείστε υποδεικνύεται με ένα κόκκινο βέλος. Για να μετακινηθείτε, πατήστε το κατευθυντικό κουμπί UP. Για να δείτε μια επισκόπηση της πόλης, πατήστε το κουμπί L2.

ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙ 3D

Όταν η ομάδα σας βρίσκεται σε προοπτική πρώτου προσώπου, εμφανίζεται η οθόνη Μπουντρούμι 3D. Χρησιμοποιήστε το παράθυρο χάρτη που βρίσκεται επάνω δεξιά στην οθόνη ή τη λειτουργία Automap (αυτόματος χάρτης), για να μην χαθείτε. Στο παράθυρο χάρτη μπορείτε να δείτε το σημείο όπου βρίσκεται η ομάδα και τη γύρω περιοχή.

Καθώς η ομάδα προχωρά, η Σελήνη μεγαλώνει ή μικραίνει. Η Σελήνη έχει εννέα φάσεις, ξεκινώντας από τη Νέα Σελήνη και καταλήγοντας στην Πανσέληνο.

Η φάση της Σελήνης επηρεάζει τα εξής:

- το μοτίβο δραστηριοτήτων των δαιμόνων κατά τη διάρκεια των μαχών (μόνο στη φάση της Νέας Σελήνης και της Πανσελήνου),
- τις αλλαγές στη διάθεση των δαιμόνων κατά τη διάρκεια των διαπραγματεύσεων,
- το περιεχόμενο στη βιτρίνα του Jewellery Exchange (ανταλλακτήριο κοσμημάτων).

ΧΑΡΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Όταν η ομάδα μπαίνει σε ένα κτίριο από μια σκηνή του Χάρτη 2D ή σε ένα δωμάτιο στη λειτουργία Μπουντρούμι 3D, εμφανίζεται ο Χάρτης περιπέτειας, όπου μπορείτε να δείτε προς τα πού πηγαίνετε και ποια είναι η τρέχουσα φάση της Σελήνης. Το βέλος που βρίσκεται έξω από το Χάρτη περιπέτειας υποδεικνύει την έξοδο.

ΘΘΟΝΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

Για να ανοίξετε την οθόνη εντολών, πατήστε το κουμπί CIRCLE στις λειτουργίες Χάρτης 2D, Μπουντρούμι 3D ή Χάρτης περιπέτειας. Επιλέξτε “item” (αντικείμενο), “magic” (μαγεία), “system” (σύστημα), “form” (μορφή) και “status” (κατάσταση) για να εκτελέσετε εντολές όπως η χρήση αντικειμένων, η χρήση μαγείας και η ανάλυση των δαιμόνων που έχετε νικήσει. Μερικές φορές, πρέπει να επιλέξετε πιο εξειδικευμένες εντολές από την πρώτη οθόνη εντολών. Σε αυτήν την περίπτωση, εμφανίζονται οθόνες με υποεντολές.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ PERSONAS;

Οι Personas έχουν διάφορα χαρακτηριστικά που κρύβουν μέσα τους οι άνθρωποι. Οι Personas εμφανίζονται με τη βοήθεια μιας αρχαίας θεότητας ή μιας δαιμονικής μορφής. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να έχει έως και τρεις πανίσχυρες Personas. Όταν ενεργοποιείτε μια Persona κατά τη διάρκεια της μάχης, καταναλώνετε SP. Η κατανάλωση SP εξαρτάται από την εκάστοτε Persona.

Στην αρχή της περιπέτειάς σας, καλείστε να δραπετεύσετε από ένα παράξενο νοσοκομείο, χρησιμοποιώντας τις δυνάμεις των Persona που αφυπνίσατε.

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΑΓΟΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Μπορείτε να αγοράζετε και να πουλάτε αντικείμενα στα διάφορα καταστήματα που επισκέπτεστε κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας. Σε αυτά τα καταστήματα μπορείτε επίσης να εξοπλίσετε με επιθετικά και αμυντικά όπλα. Σε ορισμένα καταστήματα μπορείτε ακόμα και να ανταλλάσετε τα πετράδια σας με αντικείμενα.

Πλησιάστε τη βιτρίνα του καταστήματος, σταθείτε μπροστά από τον υπάλληλο και πατήστε το κουμπί CROSS για να ξεκινήσετε τη συζήτηση. Μετακινήστε το δρομέα στην επιλογή "BUY" (αγορά) και πατήστε το κουμπί CROSS.

Τότε θα εμφανιστεί ένα παράθυρο επιλογής αντικειμένου. Όταν το όνομα ενός αντικειμένου είναι γκριζοαρισμένο, δεν μπορείτε να αγοράσετε το συγκεκριμένο αντικείμενο. Οι πιθανοί λόγοι είναι δύο: είτε δεν έχετε αρκετά χρήματα για να το αγοράσετε, είτε έχετε ήδη 99 τεμάχια από το συγκεκριμένο αντικείμενο. Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να αγοράσετε και πατήστε το κουμπί CROSS για επιβεβαίωση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να έχετε έως και 99 τεμάχια από το κάθε αντικείμενο. Όταν το άθροισμα των τεμαχίων που έχετε και των τεμαχίων που θέλετε να αγοράσετε είναι μεγαλύτερο από 99, ο αριθμός σταματά να αυξάνεται.

ΠΩΛΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Πλησιάστε τη βιτρίνα του καταστήματος, σταθείτε μπροστά από τον υπάλληλο και πατήστε το κουμπί CROSS για να ξεκινήσετε τη συζήτηση. Μετακινήστε το δρομέα στην επιλογή "SELL" (πώληση) και πατήστε το κουμπί CROSS.

Τα αντικείμενα που έχει η ομάδα εμφανίζονται σε δύο σειρές. Μετακινήστε το δρομέα στο αντικείμενο που θέλετε να πουλήσετε και πατήστε το κουμπί CROSS.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το συνολικό ποσό των χρημάτων που έχετε στη διάθεσή σας φτάσει τα 999.999.999, θα σταματήσει να αυξάνεται ακόμα και αν πουλήσετε τα αντικείμενά σας.

ΧΡΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Πλησιάστε ξανά τον υπάλληλο του καταστήματος και ανοίξτε την οθόνη επιλογής ενέργειας. Μετακινήστε το δρομέα στην επιλογή "Equip" (εξοπλισμός) και πατήστε το κουμπί CROSS.

VELVET ROOM

Αυτό είναι το μοναδικό μέρος όπου μπορούν να συνδυαστούν περισσότεροι δαίμονες μεταξύ τους. Ο Igor, ιδιοκτήτης του Velvet Room, θα σας δείξει όλα τα τελετουργικά.

Ο Igor μπορεί να διαβάσει τις μαγικές κάρτες που παίρνετε από τους εχθρούς σας και να καλέσει άλλα πνεύματα, ώστε να μπορέσετε να συνδυάσετε περισσότερα πλάσματα και να δημιουργήσετε ειδικές Personas.

ΑΝΑΖΩΟΓΟΝΗΣΗ

Ανεξάρτητα από τον αριθμό των τραυματιών ή τη σοβαρότητα των τραυματισμών, τα κέντρα αναζωογόνησης προσφέρουν θεραπεία με την ίδια τιμή για όλους. Αν ένα μέλος της ομάδας σας παρουσιάσει κάποιο πρόβλημα, μπορεί να θεραπευτεί. Η τιμή της θεραπείας εξαρτάται από το μέρος. Σε ορισμένα μέρη η θεραπεία είναι δωρεάν.

ΤΖΟΓΟΣ

Στην περιοχή των καταστημάτων λειτουργούν κρυφά κάποια καζίνο. Είναι γνωστά ως “Judgment 1999”. Για να παίξετε στα μηχανήματα ενός καζίνο, πλησιάστε, πατήστε το κουμπί CROSS και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη. Για να σταματήσετε να παίζετε σε αυτά τα μηχανήματα, πατήστε το κουμπί L1 ή L2.

ΕΝΩΣΗ

Για να κάνετε “Unite” (ένωση), πρέπει να έχετε δύο μαγικές κάρτες επίκλησης. Επίσης, πρέπει να υπάρχει αρκετός ελεύθερος χώρος για μία ακόμα Persona στο Velvet Room.

Για να αποκτήσετε τις δυνάμεις μιας νέας Persona, πρέπει να κάνετε τα εξής:

1. Όταν συναντάτε δαίμονες, μιλήστε τους και πάρτε τη μαγική τους κάρτα.
2. Ζητήστε από τον Igor να κάνει τη ένωση στο Velvet Room.
3. Αν επιλέξετε από τη λίστα συνδυασμών το είδος της μαγικής κάρτας επίκλησης που θα χρησιμοποιηθεί, μπορείτε να δείτε το αποτέλεσμα της ένωσης στο κάτω μέρος της οθόνης.
4. Καλέστε τους δαίμονες που σας υποδεικνύει ο Igor και δημιουργήστε μια νέα Persona ενώνοντάς τους. Αν η νέα Persona είναι τουλάχιστον 10 επίπεδα πάνω από τον κεντρικό χαρακτήρα, ο Igor δεν θα κάνει την ένωση επειδή είναι πολύ επικίνδυνο. Δεν μπορείτε να δημιουργήσετε κάποια από τις ήδη υπάρχουσες Personas κάνοντας μια ένωση.
5. Ο Igor μπορεί να αποθηκεύσει έως και 16 νέες Personas στο Velvet Room. Αν χρειάζεστε μια Persona, ζητήστε από τον Igor να την παραδώσει.
6. Θα εμφανιστεί στην οθόνη η λίστα με τις διαθέσιμες Personas. Επιλέξτε το χαρακτήρα στον οποίο θέλετε να παραδοθεί η νέα Persona και επιλέξτε το είδος της νέας Persona που χρειάζεστε. Αν το επίπεδο αποδοχής παράδοσης (P-LEVEL) του χαρακτήρα είναι χαμηλότερο από το επίπεδο της νέας Persona, ο Igor δεν θα κάνει την παράδοση, επειδή η νέα Persona μπορεί να κυριεύσει το πνεύμα του χαρακτήρα.

7. Οι χαρακτήρες μπορούν να έχουν έως και τρία σώματα. Για να παραδοθούν, πρέπει να τεθούν σε "active status" (ενεργή κατάσταση). Αν ένας χαρακτήρας έχει λάβει διάφορες Personas, οι Personas που δεν βρίσκονται σε ενεργή κατάσταση βρίσκονται σε "charge status" (κατάσταση φόρτισης).
8. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε τις Personas κατά τη διάρκεια της μάχης. Για να ενεργοποιηθεί μια Persona, πρέπει να καταναλωθεί SP. Το SP που καταναλώνεται εξαρτάται από την εκάστοτε Persona. Αν μια Persona έχει διάφορους τρόπους επίθεσης, η κατανάλωση SP θα είναι η ίδια ανεξάρτητα από το είδος της επίθεσης που χρησιμοποιήθηκε.

Όταν ζητάτε από τον Igor να κάνει μια ένωση στο Velvet Room, σας δίνει τις εξής δύο επιλογές: "Self Union" (μη καθοδηγούμενη ένωση) και "Guide Union" (καθοδηγούμενη ένωση). Επιλέξτε "Guide Union". Στην οθόνη εμφανίζεται η Persona που θα προκύψει. Έτσι βλέπετε το είδος της Persona που μπορείτε να δημιουργήσετε χρησιμοποιώντας μια μαγική κάρτα. Επιλέξτε την Persona που θέλετε να δημιουργήσετε. Αν υπάρχουν πολλοί συνδυασμοί δαιμόνων με τους οποίους μπορείτε να δημιουργήσετε νέες Personas, επιλέξτε το συνδυασμό που προτιμάτε. Αν είστε ικανοποιημένοι με όλα τα στοιχεία, πατήστε το κουμπί TRIANGLE. Τότε ο Igor θα σας κάνει την εξής ερώτηση: "Is this O.K.?" (Συμφωνείτε;). Αν είστε ικανοποιημένοι, επιλέξτε "Yes" (ναι). Τότε θα ξεκινήσει η ένωση. Τα υπόλοιπα θα τα αναλάβει ο Igor. Μόλις ολοκληρωθεί η ένωση, ζητήστε από τον Igor να κάνει την παράδοση.

Οι Personas μπορούν να έχουν μέχρι 15 σώματα σε κατάσταση φόρτισης και μέχρι 16 σώματα σε κατάσταση αποθέματος. Αν θέλετε να δημιουργήσετε νέες Personas ενώ έχετε εξαντλήσει το όριο, πηγαίνετε στο Velvet Room και επιλέξτε "Deliver/Delete" (παράδοση/διαγραφή) από το μενού. Στην επόμενη οθόνη επιλέξτε "Delete" (διαγραφή) και αποφασίστε ποια Persona θέλετε να διαγράψετε. Να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί όταν διαγράψετε δυνατές Personas. Μπορείτε να ανταλλάξετε μια Persona επιπέδου 8 με αντικείμενα.

ΜΑΧΗ

Οι εντολές μάχης καθορίζουν την ενέργεια του κάθε χαρακτήρα. Μόλις ορίσετε τις εντολές του κάθε χαρακτήρα, αρχίζει η μάχη. Υπάρχουν τα εξής έξι είδη εντολών μάχης: Sword (σπαθί), Gun (όπλο), Persona, Prs-Chg (αλλαγή Persona), Item (αντικείμενο) και Defend (άμυνα).

Όταν έρχεστε αντιμέτωποι με δαίμονες, έχετε τις εξής επιλογές μάχης:

Fight	Ξεκινήστε αμέσως να πολεμάτε τους δαίμονες.
Contact	Συζητήστε με τους εχθρούς πριν ξεκινήσετε τη μάχη, με την ελπίδα ότι θα καταφέρετε να πάρετε από το δαίμονα μια μαγική κάρτα ή άλλα αντικείμενα, όπως μαγικές πέτρες, χρήματα ή πετράδια.
Form	Αλλάξτε το σχηματισμό των χαρακτήρων στην ομάδα σας.
Analyze	Δείτε τα στατιστικά στοιχεία των δαιμόνων που συναντήσατε στο παρελθόν.
Escape	Προσπαθήστε να ξεφύγετε από τον εχθρό.
Auto	Ξεκινήστε μια αυτοματοποιημένη μάχη.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Όσο περισσότεροι πόντοι εμπειρίας συλλέγονται, τόσο περισσότερο ανεβαίνει το επίπεδο του χαρακτήρα. Παράλληλα, αυξάνεται το STR (δύναμη επίθεσης) και το VIT (φυσική δύναμη). Το παράθυρο αύξησης επιπέδου εμφανίζεται κάθε φορά που ανεβαίνει το επίπεδο. Οι αριθμοί των παραμέτρων που αυξήθηκαν εμφανίζονται με κίτρινο χρώμα. Δεν μπορείτε να αντιστοιχίσετε παραμέτρους σε άλλους χαρακτήρες εκτός από τον ήρωα.

Ανάλογα με τους πόντους των Persona αυξάνεται και το επίπεδο παράδοσης. Όταν ανεβαίνει το επίπεδο παράδοσης, μπορείτε να φορτίζετε πιο δυνατές Personas.

Οι Personas είναι απαραίτητες για την αναβάθμιση του χαρακτήρα. Όταν κερδίζετε μια μάχη, ανεβαίνουν και τα επίπεδα των Personas. Η αύξηση του επιπέδου εξαρτάται από τον αριθμό των ενεργοποιημένων Personas. Σε αντίθεση με τους χαρακτήρες, η εμπειρία των Personas αυξάνεται σε κάθε γύρο. Όσο ανεβαίνει το επίπεδο μιας Persona, τόσο αυξάνονται τα μαγικά και οι επιθέσεις που μπορεί να χρησιμοποιήσει.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Τόσο στην πόλη όσο και στο σχολείο υπάρχουν πολλοί άνθρωποι. Ακούστε τους προσεκτικά και συγκεντρώστε πολύτιμες πληροφορίες. Κάποιος από αυτούς μπορεί να σας δώσει μια απρόσμενη συμβουλή.

Υπάρχουν πολλά σημεία αποθήκευσης στην πόλη και στα μπουντρούμια. Μην ξεχνάτε να κάνετε τακτικά αποθήκευση.

Κάθε φορά που προστίθεται ή αποχωρεί ένα μέλος από την ομάδα σας, εμφανίζεται η οθόνη Formation (σχηματισμός) και Equipment (εξοπλισμός). Ελέγξτε καλά το σχηματισμό και τον εξοπλισμό σας.

Όταν κάνετε διαπραγματεύσεις με δαίμονες, μπορεί να συμβεί κάτι απρόοπτο. Μόλις συναντήσετε ένα δαίμονα, υπάρχει περίπτωση να σας μιλήσει. Οι Personas μπορεί να μιλήσουν στους δαίμονες χωρίς να τους έχετε δώσει εντολή.

Αν βρεθείτε σε κάποιο μπουντρούμι ή δωμάτιο που σας φαίνεται αδιέξοδο, αναζητήστε μια κρυμμένη συσκευή. Μην τα παρατάτε. Εξετάστε καθετί που σας φαίνεται ύποπτο και κοιτάξτε στους τοίχους. Κάποια στιγμή θα ανακαλύψετε αυτό που ψάχνετε...

KARAKTERLER

Ana Karakter

St. Hermelin High öğrencisi olan bu karakteri siz oynayacaksınız.

Yuki

Güvenilir bir kız öğrenci. Okuldaki kızların çoğu da ona hayranlık besliyor. Ses tonundaki hafif aksilik, ona güvenilir bir hava katıyor.

Mark

Annesi geçmişte onu çok şımartmış; şimdi ise yaramaz bir çocuk olduğunu düşünüyor. Annesine başkaldırısı da yetişkin olmanın nasıl bir şey olduğuna dair hiçbir fikri yok.

Mary

Sınıf arkadaşınız olan bu kız akıllı ve küstah bir karaktere sahip. Davranışları kibar ama geçmişte sık sık hastanelerde yatmaktan dolayı kolay sinirlenen ve yerinde duramayan biri haline gelmiş. Birkaç aydır hastanede olduğundan okuldan izin almak zorunda kalmış.

Brad

Brad doğuştan hava atmayı seven biri. Çok güçlü fakat kendisini yenebilecek kişilerden uzak duruyor. Brad, insanlarla ilgili sorunları çözmekte başarılı ve öğretmenler tarafından seviliyor. Ne yazık ki zamanının çoğunu iyi görünmeye harcıyor ve moda trendleriyle fazla ilgileniyor. Brad kendisini gerçekte olduğundan daha iyi şekilde göstermeyi saplantı haline getirmiş.

Nate

Zengin bir aileden geliyor ve oldukça özgüvenli. Ancak kendine güveninin dezavantajları da var ve arkadaşları onunla yakın ilişki kuramıyor. İhtiyacı olan duygusal desteği uşağı Alfred'dan almış.

Ellen

Yurt dışından dönüp liseye başlamış. Çok yönlü kişiliği sayesinde popüler biri. Etrafındakilere asla tam anlamıyla güvenmiyor ve doğaüstü konulara ilgi duyuyor.

Alana

Alana'nın karakteri şu şekilde özetlenebilir: güzel ama aptal. Geleceği hiç umurunda değil ve hayat felsefesi anı olabildiğince mutlu yaşamak üzerine kurulu. İstediklerini söyleyip yapıyor ve bu huyü her zaman sorunlara neden oluyor.

Bayan Smith

Bayan Smith kurallara uymayan güzel bir öğretmen. Erkek öğrenciler arasında popüler ve öğrencilerine karşı çok sevgi dolu biri. St. Hermelin High'dan mezun olmuş.

Guido Sardenia

Sebec'in Lunarvale kolunda başkan yardımcısı görevinde. Ancak hızla büyüyen bu şirkete dair kötü dedikodular şirketin itibarını zedelemiş ve Guido'ya alışkın olduğundan daha fazla iş çıkarmış.

VARSAYILAN KONTROLLER

yön düğmeleri	hareket etme
ÇARPI İŞARETİ düğmesi	karar verme
DAİRE düğmesi	Komut Ekranı'na erişme
ÜÇGEN düğmesi	iptal etme/hızlı ilerleme (2D Harita ve Macera Haritası'nda)
L1 düğmesi	paralel şekilde sola hareket etme (2D Harita ve 3D Zindan'da)
R1 düğmesi	paralel şekilde sağa hareket etme (2D Harita ve 3D Zindan'da)
R2 düğmesi	Zebaniyi analiz etme

TEMEL EKРАНLAR

Grubunuz Lunarvale şehrinde dolaşırken üç ekran türü kullanılır: 2D Harita, 3D Zindan ve Macera Haritası.

2D HARİTA

Grup herhangi bir binadan çıktığında ve şehirde gezindiğinde harita 2D olarak görünür. Şehri ve şehrin çevresini gösterir. Grup yeşil bir adam simgesi olarak gösterilir. Kırmızı ok ise grubun gittiği yönü gösterir. Hareket etmek için YUKARI düğmesine ve şehrin yukarıdan görünümünü görmek için L2 düğmesine basın.

3D ZİNDAN

Grup birinci şahıs görüş açısına geçtiğinde ekrana 3D Zindan ekranı ismi verilir. Kaybolmamak için ekranın sağ üst köşesindeki Harita Penceresi'ni veya Auto Map (Otomatik Harita) işlevini kullanın. Harita Penceresi, grubun konumunu ve yakın çevresinde neler olduğunu gösterir.

Grup belirli sayıda bölüm boyunca ilerlediğinde ayın giderek daha fazla ya da az kısmı görünür olur ve Ayın Evreleri, Yeni Aydan Dolunaya dokuz aşamadan oluşur.

Ayın Evreleri şunları etkiler:

- Sadece Yeni Ay veya Dolunay olduğunda zebanilerin dövüş sırasındaki hareket biçimleri.
- Zebanilerle pazarlık sırasında zebanilerin ruh hallerindeki değişiklikler.
- Mücevher Alışverişi sırasında sergilenen içerikler.

MACERA HARİTASI

Grup, 2D Harita sahnesinden bir binaya veya 3D Zindan modunda bir odaya girdiğinde ekran, nereye gittiğinizi ve hangi Ay Evresinde olduğunuzu görebileceğiniz Macera Haritası'na döndürür. Macera Haritası'nın hemen dışındaki ok, çıkışı gösterir.

KOMUT EKRANI

Komut Ekranı'na erişmek için 2D Harita'da, 3D Zindan'da veya Macera Haritası'nda DAİRE düğmesine basın. Eşyaları kullanıma alma, büyü yapma ve yendiğiniz zebanileri analiz etme gibi komutları gerçekleştirmek için "item" (eşya), "magic" (büyü), "system" (sistem), "form" (sıralama) ve "status" (durum) arasından seçim yapın. Bazen ilk komut ekranınızdan daha ayrıntılı komutlar seçilmesi gerekir. Bu durumlarda alt komut ekranı görüntülenir.

PERSONA NEDİR?

Persona'lar, insanlara yardımcı olmak için zihinlerinin içinde saklanan çeşitli karakter özellikleridir. Bunlar eski bir tanrı veya zebani suretinin yardımıyla ortaya çıkar. Her bir karakter en fazla üç adet güçlü Persona'ya sahip olabilir. Dövüş sırasında Persona etkinleştirmek SP tüketir; SP tüketimi Persona'ya bağlı olarak değişiklik gösterir.

Maceranın başında, uyanan Persona güçlerinizin yardımıyla garip bir hastaneden kaçmayı deneyeceksiniz.

OYUNU OYNAMAMA

EŞYA SATIN ALMA

Maceranız sırasında ziyaret edeceğiniz çok sayıda mağazada eşya satın alabilir ve satabilirsiniz. Bu mağazalarda kullanacağınız silah ve zırhları da seçebilirsiniz. Bazı mağazalarda mücevherlerinizi eşyalar ile takas bile edebilirsiniz.

Mağazadaki vitrin tezgahına gidin, mağaza görevlisine doğru bakın ve konuşmayı başlatmak için ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın. İmleci "BUY" (Satın al) seçeneğine getirin ve ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın.

Eşya Seçim ekranı görüntülenir. Bir eşyanın adı gri renkteyse bunu satın alamazsınız; ya bu eşyayı almak için yeterli paranız yoktur ya da bu eşyadan 99 taneye zaten sahipsinizdir. Satın almak istediğiniz eşyayı seçin ve onaylamak için ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın.

NOT: Belirli bir eşyadan en fazla 99 adet taşıyabilirsiniz. Sahip olduklarınız ile almak istediklerinizin toplamı 99 adete ulaştığında sayı daha fazla artmaz.

EŞYA SATMA

Mağazadaki vitrin tezgahına gidin, mağaza görevlisine doğru bakın ve konuşmayı başlatmak için ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın. İmleci "SELL" (Sat) seçeneğine getirin ve ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın.

Grubun o anda sahip olduğu eşyalar iki sütun halinde görüntülenir. Satmak istediğiniz eşyaya imleci getirin ve ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın.

NOT: Toplam paranız 999.999.999'a ulaştığında eşyalarınızı satsanız da bu sayı artmaz.

EŞYALARI KULLANIMA ALMA

Mağaza görevlisine doğru yürüyün ve İşlem Seçimi ekranını açın. İmlecinizi "Equip" (Kullanıma al) seçeneğine getirin ve ÇARPI İŞARETİ düğmesine basın.

VELVET ROOM

Zebanilerin birleştirilebileceği tek yer burasıdır. Odanın sahibi Igor tüm ayınlar sırasında size yol gösterir.

Igor düşmanlarınızdan aldığınız magic card'ları (büyü kartları) okuyabilir ve başka ruhlar çağırabilir. Böylece yaratıkları birleştirebilir ve özel Persona'lar oluşturup yönetebilirsiniz.

İYİLEŐME

İyileŐtirme yerleri, yaralanan kiŐi sayısından veya yaraların seviyesinden bağımsız olarak herkesi aynı ücretle iyileŐtirir. Grubunuzda durumlarında farklılık olan varsa bunlar da iyileŐtirilir. Ücret, konumdan konuma deęiŐir ve bazı konumlar ücretsiz iyileŐtirme sunar.

KUMAR

AlıŐveriŐ meydanında gizlice iŐletilen kumarhaneler bulunur. İsimleri "Judgment 1999"dur. Kumarhanedeki kumar makinelerinde oynamak için oyuna gidip ÇARPI İŐARETİ düęmesine basın ve ekrandaki talimatları uygulayın. Bu makinelerden çıkmak için L1 veya L2 düęmesine basın.

BİRLEŐTİRME

"Unite" (BirleŐtirme) iŐlemi yapmak için iki summon spell card (çaęırma büyü kartı) gerekir. Ayrıca Velvet Room içindeki Persona stokunda boş alan olması gerekir.

Yeni Persona güçleri edinmek için:

1. Zebanilerle karŐılaŐtığınızda bunlarla iletiŐim kurun ve spell card'larını (büyü kartı) alın.
2. Velvet Room'da Igor'dan birleŐtirme yapmasını isteyin.
3. Hangi summon spell card (çaęırma büyü kartı) türünün kullanılacaęını, birleŐtirme kombinasyon listesinden seçerseniz birleŐtirme sonuçlarını ekranın altında görebilirsiniz.
4. Igor'un belirttięi zebanileri çaęırın ve bunları birleŐtirerek yeni bir Persona oluŐturun. Yeni Persona'nın seviyesi, ana karakterden 10 seviye daha fazlaysa Igor, bu kadar yüksek seviyeli bir Persona'yı göstermek tehlikeli olacaęından birleŐtirme iŐlemini gerçekleŐtirmez. Var olan Persona'lar birleŐtirerek üretilemez.
5. Igor, Velvet Room'da en fazla 16 yeni Persona stoklayabilir. Herhangi birine ihtiyacınız olursa Igor'dan bunu size vermesini isteyin.

6. Persona stok listesi ekranda gösterilir. Yeni Persona'yı vermek istediğiniz karakteri seçin; ardından ne tür bir yeni Persona'ya ihtiyacınız olduğuna karar verin. Karakterin alım kabul seviyesi (P-LEVEL) yeni Persona'nın seviyesinden düşürse Igor, yeni Persona bu karakterin zihnini kontrol edebileceğinden Persona'yı karaktere vermez.
7. Alınan Persona'lardan birini "active status"a (etkin durum) yerleştirirseniz karakterlerin her biri en fazla üç Persona'ya sahip olabilir. Karakter birden fazla Persona alırsa etkin durumda olmayan Persona'ların durumuna "charge status" (bekleme durumu) adı verilir.
8. Dövüş sırasında istediğiniz zaman Persona etkinleştirebilirsiniz. Persona etkinleştirmek için SP harcamak gerekir; SP tüketimi Persona'ya göre değişiklik gösterir. Belirli bir Persona'nın birden fazla saldırı yöntemi varsa ne tür saldırı kullanılırsa kullanılsın SP tüketimi aynı olur.

Velvet Room'da Igor'dan birleştirme yapmasını istediğinizde size "Self Union" (Kendin Birleştirme) veya "Guide Union" (Kılavuzlu Birleştirme) olmak üzere iki seçenek sunar. "Guide Union"ı (Kılavuzlu Birleştirme) seçin. Böylece sonuçta ortaya çıkacak Persona ekranda gösterilir. Bu size bir spell card (büyü kartı) kullanarak ne tür Persona oluşturabileceğinizi belirtir. Oluşturmak istediğiniz Persona'yı seçin. Yeni Persona oluşturmak için çok sayıda zebani kombinasyonu mevcutsa beğendiğiniz kombinasyonu belirleyin. Tüm koşullardan memnunsanız ÜÇGEN düğmesine basın. Buna basınca Igor size "Is this O.K.?" (Bunu kabul ediyor musun?) diye sorar. Memnunsanız "Yes"i (Evet) seçin. Birleştirme başlar. Gerisini Igor halledecektir. Birleştirme bittikten sonra Igor'dan Persona'yı vermesini isteyin.

Bekleme durumunda en fazla 15 ve stok durumunda en fazla 16 Persona tutulabilir. Bunlar dolduğunda yeni Persona üretmek isterseniz Velvet Room'a gidin ve menüden "Deliver/Delete" (Ver/Sil) öğesini seçin. Bir sonraki ekranda "Delete" (Sil) öğesini seçin ve hangi Persona'yı silmek istediğinize karar verin. Güçlü Persona'ları silerken dikkatli olun. 8. seviye Persona'ları eşyalarla takas edebilirsiniz.

DÖVÜŞ

Dövüş komutları, karakterlerin eylemlerini belirler. Herkes için komut girmeyi bitirdiğinizde dövüş başlar. Altı tür dövüş komutu bulunur: Sword (Kılıç), Gun (Silah), Persona, Prs-Chg (Persona Değiştirme), Item (Eşya) ve Defend (Savunma).

Zebanilerle her karşılaşmanızda aşağıdaki Dövüş Seçenekleri sunulur:

Fight (Dövüşme)	Zebanilerle doğrudan dövüşe girme.
Contact (İletişim)	Zebaniden Spell Card (Büyü Kartı) veya büyülu taşlar, para ya da mücevher gibi başka eşyalar almak umuduyla dövüşmeden önce düşmanlarla konuşma.
Form (Sıralama)	Grubunuzdaki karakterlerin sıralamasını değiştirme.
Analyze (Analiz Etme)	Önceden karşılaşılan zebanilerin istatistiklerini görüntüleme.
Escape (Kaçma)	Düşmandan kaçmayı deneme.
Auto (Otomatik)	Otomatik dövüşe girme.

KARAKTER GELİŞİMİ

Karakter seviyesi, deneyim puanları toplandıkça artar. STR (güç) ve VIT (fiziksel dayanıklılık) de yükselir. Her seviye artışında Level up (Seviye yükseldi) penceresi görüntülenir. Artan parametre değerleri sarı renkle gösterilir. Kahraman dışındaki karakterler için parametre ataması yapamazsınız.

Persona puanlarına bağlı olarak Persona Alma seviyesi de artar. Alma seviyesi artarsa daha güçlü Persona'ları beklemede tutabilirsiniz.

Persona'lar karakter gelişimi için çok büyük önem taşır. Başarılı dövüşlerin ardından Persona seviyeleri de yükselir. Seviye yükselmesi, etkinleştirilen Persona sayısına göre değişir. Karakterlerin tersine deneyim becerisi her bir turda eklenir. Persona'nın seviyesi ile birlikte kullanabildiği büyü ve saldırılar da artar.

İPUÇLARI

Şehirde ve okulda çok sayıda insan vardır. Onları dinleyerek önemli bilgiler toplayın. Beklenmedik ipuçları alabilirsiniz.

Şehirde ve zindan alanlarında çeşitli kaydetme noktaları bulunur. Oyununuzu sık sık kaydedin.

Grubunuza üye katılır veya grubunuzdan üye ayrılırsa Formation (Sıralama) ekranı ve Equipment (Ekipman) ekranı görüntülenir. Sıralamanızı ve ekipmanlarınızı iyice kontrol edin.

Zebanilerle pazarlık sırasında beklenmedik şeyler olabilir. Zebaniler, karşılıklı karşılaşmaz sizinle konuşabilirler. Persona'lar, siz komut vermeden zebanilerle konuşabilir.

Çıkamaz gibi görünen zindanlar veya odalar ile karşılışırsanız gizli bir cihaz arayın. Pes etmeyin; kuşku çekici öğeleri veya duvarları kontrol edin. Önünüzde farklı bir yol açılır...



POSTAVY

Hlavní postava

Tohle jsi ty, student střední školy St. Hermelin High.

Yuki

Důvěryhodná studentka. Řada dívek ve škole k ní vzhlíží. Vždycky zní trochu podrážděně, a tak působí jako někdo, na koho je spolehnutí.

Mark

Jeho matka ho rozmazlila a teď si myslí, že je to fracek. Rebeluje proti své mámě, ale nemá tušení, jaké to je, když je člověk dospělý.

Mary

Tahle tvoje spolužačka je chytrá a trochu drzá. Je dobře vychovaná, ale často musela být v nemocnici, a tak začala být podrážděná a neklidná. Byla v nemocnici několik měsíců a musela se uvolnit ze školy.

Brad

Brad je frajírek od přírody. Je silný, ale drží se stranou od lidí, kteří by ho mohli přeprat. Umí jednat s lidmi a učitelé ho mají rádi. Bohužel se ale moc věnuje tomu, aby vypadal dobře a sledovat módní trendy. Brad je posedlý tím, aby vypadal, že toho v něm je víc.

Nate

Pochází z bohaté rodiny a je si jistý sám sebou. Jeho sebejistota má ale své nevýhody a jeho kamarádi si s ním úplně nerozumí. Jeho komorný Alfred mu dal emocionální podporu, kterou opravdu potřeboval.

Ellen

Na střední se vrátila z ciziny. Ellen je oblíbená, protože má vyváženou osobnost. Vždy je ve střehu a zajímá se o okultní záležitosti.

Alana

Alana je tak trochu slepice. Nestará se o zítřek a chce si prostě co nejvíc užívat. Říká, co se jí líbí, dělá, co ji napadne, a to vždy přináší problémy.

Slečna Smithová

Slečna Smithová je pohledná učitelka, která se nedrží pravidel. Je oblíbená mezi kluky a má opravdu ráda své studenty. Vystudovala St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Viceprezident značky Lunarvale společnosti Sebec. Nepříznivé pověsti kolem téhle rychle rostoucí společnosti ale poškodily její pověst a způsobilý Guidovi více starostí, než je zvyklý.

STANDARDNÍ OVLÁDÁNÍ

Směrová tlačítka	pohyb
Tlačítko CROSS	rozhodnutí
Tlačítko CIRCLE	přístup na obrazovku příkazů
Tlačítko TRIANGLE	zrušit/běh (na 2D mapě a mapě dobrodružství)
Tlačítko L1	pohyb doleva (na 2D mapě a v 3D dungeonu)
Tlačítko R1	pohyb doprava (na 2D mapě a v 3D dungeonu)
Tlačítko R2	analýza démona

ZÁKLADNÍ ZOBRAZENÍ

Když se tvá parta pohybuje po městečku Lunarvale, existují tři typy zobrazení: 2D mapa, 3D dungeon a mapa dobrodružství.

2D MAPA

Když parta odejde z budovy a pohybuje se po městě, bude mapa ve 2D. Zobrazuje přitom město a jeho okolí. Parta bude zobrazená jako zelený symbol člověka a červená šipka bude ukazovat směr, kterým míří. Stiskem tlačítka UP se můžeš pohybovat a tlačítkem L2 zobrazit přehled města.

3D DUNGEON

Když parta přejde do perspektivy první osoby, bude je zobrazení nazývat 3D dungeon. Použij okno mapy v pravém horním rohu nebo automatickou mapu, ať se neztratíš. Okno mapy zobrazuje polohu party a její bezprostřední okolí.

Když se parta posune o určitý počet segmentů, Měsíc se zvětší nebo zmenší – měsíční fáze mají devět stupňů od novu po úplněk.

Měsíční fáze má vliv na následující:

- Vzorec činností démonů v bitvě, pokud je nov nebo úplněk.
- Změny nálad démonů při vyjednávání.
- Obsah výlohy v krámku se šperky.

MAPA DOBRODRUŽSTVÍ

Když parta vejde z 2D mapy do budovy nebo do místnosti v režimu 3D dungeonu, obrazovka se přepne do zobrazení mapy dobrodružství, kde můžeš vidět, kam míříš a jaká je měsíční fáze. Šipka vedle mapy dobrodružství umožňuje návrat.

OBRAZOVKA PŘÍKAZŮ

Stisknutí tlačítka CIRCLE na 2D mapě, ve 3D dungeonu nebo na mapě dobrodružství poskytuje přístup k obrazovce příkazů. Položky Item (Předmět), Magic (Kouzlo), System (Systém), Form (Formace) a Status (Stav) umožňují provádět příkazy, jako je nasazování předmětů, vrhání kouzel a analýza poražených démonů. Někdy je potřeba vybrat na první obrazovce příkazů podrobnější zadání – pak se objeví obrazovka s podpříkazy.

CO JE PERSÓNA?

Persóny mají různé vlastnosti, skrývají se v lidské mysli a pomáhají jim. Persóny se objevují díky starému božstvu nebo démonovi. Každá postava může mít až tři mocné persóny. Aktivace persóny během boje spotřebuje body SP (různé množství podle persóny).

Na začátku dobrodružství se musíš pokusit o útěk z podivné nemocnice s pomocí nově objevené moci persóny.

VLASTNÍ HRANÍ

NAKUPOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Předměty můžeš nakupovat a prodávat v mnoha obchodech, do kterých se během dobrodružství podíváš. V těchto obchodech si také můžeš nasadit zdroj a zbraně. Některé obchody dokonce umožňují výměnu šperků za předměty.

Přejdi k vystaveným předmětům v obchodu, otoč se k prodáváči a stiskem tlačítka CROSS začni rozhovor. Přesuň kurzor na možnost BUY (Koupit) a stiskni tlačítko CROSS.

Zobrazí se okno Item Choice (Výběr předmětu). Když je název předmětu šedý, nemůžeš si jej koupit. Buď nemáš dost peněz, nebo už máš těchto předmětů 99. Vyber předmět, který si chceš koupit, a potvrď výběr tlačítkem CROSS.

POZNÁMKA: Od každého předmětu můžeš mít max. 99 kusů. Když součet kusů předmětů, které máš a které chceš koupit, dosáhne 99, přestane se číslo zvyšovat.

PRODEJ PŘEDMĚTŮ

Přejdi k vystaveným předmětům v obchodu, otoč se k prodáváči a stiskem tlačítka CROSS začni rozhovor. Přesuň kurzor na možnost SELL (Prodat) a stiskni tlačítko CROSS.

Předměty, které parta aktuálně má, se zobrazí ve dvou řádcích. Najed' kurzorem na předmět, který chceš prodat, a stiskni tlačítko CROSS.

POZNÁMKA: Když všechny tvé peníze dosáhnou výše 999 999 999, přestane se částka po prodeji předmětů zvyšovat.

NASAZOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Znovu přejdi k prodáváči a otevři obrazovku s výběrem akcí. Přesuň kurzor na možnost Equip (Nasadit) a stiskni tlačítko CROSS.

SAMETOVÝ POKOJ

Jde o jediné místo, kde lze spojit démony. Majitel Igor tě provede rituály.

Igor může přecíst karty kouzel, které získáš od nepřátel, a přivolat další duchy, aby bylo možné spojit nestvůry a vytvářet a spravovat speciální persóny.

ZOTAVENÍ

Místo zotavení vyléčí všechny za stejný poplatek bez ohledu na počet zraněných nebo závažnost zranění. Pokud má někdo v partě nenormální stav, bude také vyléčen. Poplatek se liší v různých místech a někde budeš vyléčen zadarmo.

HAZARD

Utajená kasina se nachází na tržním náměstí. Nazývají se Judgment 1999. Pokud si chceš v kasinu zahrát na automatech, přejdi k dané hře, stiskni tlačítko CROSS a postupuj podle pokynů na obrazovce. Odejít od těchto strojů můžeš pomocí tlačítek L1 nebo L2.

SPOJENÍ:

Ke spojení potřebuješ dvě karty vyvolávacích kouzel. Také budeš potřebovat volné místo pro persónu v Sametovém pokoji.

Jak získat nové schopnosti persóny:

1. Když narazíš na démony, kontaktuj je a získej jejich kouzelnou kartu.
2. Požádej Igora o jejich spojení v Sametovém pokoji.
3. Když si ze seznamu kombinací sjednocení vybereš, jakou kartu vyvolávacího kouzla chceš použít, zobrazí se výsledek ve spodní části obrazovky.
4. Vyvolej démony podle Igorových pokynů a vytvoř jejich sjednocením novou persónu. Igor neprovede spojení, pokud je nová úroveň persóny o více než 10 vyšší než úroveň hlavní postavy, protože je nebezpečné vytvořit persónu takto vysoké úrovně. Stávající persóny nelze spojením vytvořit.
5. Igor může v Sametovém pokoji uchovávat až 16 nových persón. Pokud některou potřebuješ, popros o ni Igora.
6. Seznam uchovávaných persón se zobrazí na obrazovce. Vyber postavu, která má být nová persóna předána, a rozhodni se, jaký druh nové persóny potřebuješ. Pokud je úroveň přijetí postavy (P-LEVEL) nižší než úroveň nové persóny, Igor persónu nepředá, protože hrozí, že nová persóna ovládne mysl postavy.
7. Postavy mohou mít až tři těla, která se předají, pokud některé z nich přepneš do stavu Active Status (Aktivní stav). Pokud postava dostane několik persón, budou se neaktivní persóny nacházet ve stavu Charge Status (Stav dobíjení).
8. Persóny můžeš během boje kdykoli aktivovat. K aktivaci persóny bude nutné spotřebovat body SP – spotřeba bodů SP se liší podle persóny. Pokud může určitá persóna útočit několika způsoby, spotřeba SP bude stejná bez ohledu na použitý útok.

Když požádáš Igora o spojení v Sametovém pokoji, dá ti možnosti Self Union (Vlastní spojení) nebo Guide Union (Asistované spojení). Vyber možnost Guide Union (Asistované spojení). Na obrazovce se ukáže výsledná persóna. Tak zjistíš, jakou persónu můžeš vytvořit pomocí karty kouzla. Vyber persónu, kterou chceš vytvořit. Pokud je k dispozici řada kombinací démonů, vyber si tu, která se ti zamlouvá. Pokud ti vyhovují všechny podmínky, stiskni tlačítko TRIANGLE. V tu chvíli se Igor zeptá „Is this O.K.?” (Všechno v pořádku?). Pokud to tak je, vyber možnost „Yes“ (Ano). Spojení započne. Igor zajistí zbytek. Po dokončení spojení požádej Igora o předání.

Persóny mohou mít ve stavu dobíjení až 15 těl, případně 16 ve stavu uchovávání. Pokud chceš vytvořit nové persóny při plné kapacitě, přejdi do Sametového pokoje a vyber z nabídky možnost Deliver/Delete (Předat/smazat). Na další obrazovce vyber možnost Delete (Smazat) a rozhodni se, kterou persónu smazat. Při mazání silných persón si dej pozor. Persóny osmého stupně můžeš vyměnit za předměty.

BOJ

Činnost všech postav se řídí bojovými příkazy. Až zadáš příkazy pro všechny, boj začne. Existuje šest druhů bojových příkazů: Sword (Meč), Gun (Střelná zbraň), Persona (Persóna), Prs-Chg (Změna persóny), Item (Předmět) a Defend (Obrana).

Když narazíš na demony, budeš mít následující bojové možnosti:

Fight (Boj)	Okamžitě se pustíš do boje s demony.
Contact (Kontakt)	Než se s nepřítelem pustíš do bitvy, promluvíš si s nimi a možná získáš kartu kouzla (Spell Card) nebo další předměty, například magické kameny, peníze nebo šperky.
Form (Formace)	Změna formace postav v partě.
Analyze (Analýza)	Podívej se na statistiky dříve nalezených démonů.
Escape (Útěk)	Pokus o útěk od nepřítele.
Auto (Automaticky)	Boj proběhne automaticky.

VÝVOJ POSTAVY

Se získáváním zkušenostních bodů se bude zvyšovat úroveň postavy. Také se budou zvedat atributy STR (Moc) a VIT (Fyzická síla). Při každém zvýšení úrovně se zobrazí příslušné okno. V něm budou žlutě označena zvýšení vlastností. Přiřadit vlastnosti můžeš pouze hrdinovi, nikomu jinému.

Úroveň předání se také zvýší v závislosti na bodech persóny. Pokud se zvýší úroveň předání, můžeš využívat silnější persóny.

Persóny jsou pro vývoj postavy nepostradatelné. Po úspěšné bitvě se zvyšuje i stupeň persóny. Zvýšení stupně závisí na počtu aktivovaných persón. Na rozdíl od postav se dovednost zajištěná zkušeností přidá v každém tahu. Kromě zvýšení stupně persóny se zlepší také kouzla a útoky, které můžeš používat.

TIPY

Ve městě a ve škole je spousta lidí. Poslechni si je a získej důležité informace. Možná dostaneš nečekaný tip.

Ve městě a v dungeonech se také nachází několik bodů uložení. Ukládej hru často.

Pokud se k partě přidají noví členové, nebo z ní odejdou, zobrazí se obrazovka Formation (Formace) a Equipment (Vybavení). Pořádně si zkontroluj formaci a vybavení.

Při vyjednávání s démony může dojít k nečekaným situacím. Hned potom, co narazíš na démony, s tebou mohou mluvit. Persóny mohou hovořit s démony bez tvého řízení.

Pokud narazíš na dungeony nebo místnosti, které vypadají jako slepé, hledej skrytý mechanismus. Nevzdávej to a prohlížej si podezřelé věci nebo stěny. Otevře se ti jiná cesta...



SZEREPLŐK

Főszereplő

Ez vagy te, a St. Hermelin Középiskola egyik tanulója.

Yuki

Ő egy megbízható diáklány. Az iskolában sok lány fenéz rá. Hangjának enyhén zsémbes színezete alapján az a benyomásod, hogy támaszkodhatsz rá.

Mark

Az anyja elkényeztette, és most azt gondolja róla, hogy egy mihaszna kölyök. Lázad az anyja ellen, de fogalma sincs arról, mit jelent felnőttnek lenni.

Mary

Az osztálytársad, egy okos és pimasz lány. Jól nevelt, de a korábbi kórházi kezelése miatt dühössé és türelmetlenné vált. Hónapokig volt kórházban, ami miatt egy időre kimaradt az iskolából.

Brad

Brad egy igazi hengegő. Nagyon erős, de távol tartja magát azoktól, akik megverhetnék. Brad jól kezeli az embereket, és a tanárok szeretik. Sajnos túlzottan igyekszik mindig jól kinézni, és túlzottan követi a divatirányzatokat. Brad megszállottan igyekszik többnek látszani, mint ami.

Nate

Gazdag családból származik, egy magabiztos srác. Magabiztosságának megvannak a maga hátulütői, és a barátai nem tudnak szoros kapcsolatot kialakítani vele. Alfred, a komornyik biztosította számára az érzelmi támogatást, amire igazán nagy szüksége volt.

Ellen

Külföldről érkezett vissza a középiskola elején. Ellen sokoldalú személyiségének köszönhetően népszerű. Soha nem teszi félre a „páncélját”, és érdeklődik az okkultizmus iránt.

Alana

Alana egyetlen szóval jellemezhető: butácska. Nem aggódik a holnap miatt, a mottója: carpe diem. Szabadszájú, „azt teszi, amikhez kedve van, és ez mindig bajba sodorja.

Ms. Smith

Ms. Smith egy csinos tanárnő, aki nem ragaszkodik a szabályokhoz. Népszerű a fiúk körében, szeretetteljesen törődik a diákjaival. A St. Hermelin Középiskola végzős tanulója.

Guido Sardenia

Alelnökként vezeti a Sebec vállalat Lunarvale-i részlegét. De a gyorsan növekvő vállalatot körüllegő, rosszindulatú híresztelések megtépták a cég hírnevét, így Guidónak a szokásosnál is több gondja akad.

ALAPÉRTELMEZETT VEZÉRLŐK

iránygombok	mozgás
CROSS gomb	döntés
CIRCLE gomb	Parancsképernyő megnyitása
TRIANGLE gomb	törlés/kitérés (2D térképen és a Kalandtérképen)
L1 gomb	párhuzamos mozgás balra (2D térképen és 3D dungeonokban)
R1 gomb	párhuzamos mozgás jobbra (2D térképen és 3D dungeonokban)
R2 gomb	démon elemzése

ALAP MEGJELENÍTÉSI MÓDOK

Három különböző megjelenítési mód közül választhatsz, amikor a szereplők Lunarvale városát járják: 2D térkép, 3D dungeon és Kalandtérkép.

2D TÉRKÉP

Amikor a szereplő kilép egy épületből, és a városban mozog, a térkép 2D-ben jelenik meg. A várost és annak környékét mutatja. A szereplő zöld színnel jelölt férfi szimbólumként látható, a piros nyíl a szereplő mozgásának irányát jelöli. Nyomd meg az UP gombot a mozgatáshoz, és az L2 gombot a város áttekintő nézetének megjelenítéséhez.

3D DUNGEON

Amikor a szereplő látószöge az egyes szám első személyű nézetnek felel meg, a képernyő megnevezése 3D dungeon nézet. Használd a Térkép ablakot a képernyő jobb felső sarkában, vagy válaszd az Auto Map (Automatikus térkép) funkciót, így nem tévedsz el. A Térkép ablakban látható a szereplő helyzete és a közvetlen környezete.

Amikor a szereplő áthalad bizonyos számú szegmensen, a Hold mérete is csökken vagy növekszik. A holdciklus kilenc fázisból áll az Újholdtól a Teliholdig.

A holdciklus a következőkre van hatással:

- A démonok aktivitási mintázata a csaták során – csak Újhold, illetve Telihold esetén.
- A démonok hangulatváltozásai tárgyalások közben.
- Ékszercseré esetén megjelenő tartalmak.

KALANDTÉRKÉP

Amikor a szereplő belép egy épületbe egy 2D térképes helyszínről, vagy egy helyiségbe a 3D dungeon módban, a képernyő átvált a Kalandtérkép nézetre, ahol láthatod, hogy merre tartasz, és melyik holdciklusban jársz. A Kalandtérképen kívüli nyíl a kilépés opciót jelzi.

PARANCSKÉPERNYŐ

A Parancsképernyő megnyitásához nyomd meg a [CIRCLE] gombot a 2D térkép, a 3D dungeon vagy a Kalandtérkép módban. Válassz az „item” (felszerelés), „magic” (varázslat), „system” (rendszer), „form” (forma) és „status” (állapot) elemek közül olyan parancsok végrehajtásához, mint a felszerelés megszerzése, varázslás és a legyőzött démonok elemzése. Alkalmanként részletesebb parancsokat kell választanod az első parancsképernyőről, ebben az esetben alparancs képernyők jelennek meg.

MI AZ A PERSONA?

A personák különböző jellemvonásokkal bírnak, amelyek az emberek gondolataiban rejtőznek, hogy segítsenek nekik. A personák egy régi istenség vagy egy démon segítségével jelennek meg. Minden szereplőnek legfeljebb három erős personája lehet. Egy persona csata közben történő aktiválása VE-egységekbe kerül, a VE-felhasználás a personáktól függően változik.

A kaland kezdetén meg kell próbálnod kijutni egy különös kórházból a felébresztett persona erőid segítségével.

A JÁTÉK MENETE

ELEMENK VÁSÁRLÁSA

Vásárolhatsz és eladhatsz felszereléseket a kalandod során felkeresett üzletekben. Ezekben az üzletekben szerezhatsz fegyvereket és páncélt. Egyes üzletekben az ékszereidet becsereélheted más eszközökre.

Lépj a pulthoz az üzletben, nézz szembe az eladóval, és nyomd meg a CROSS gombot a beszélgetés megkezdéséhez. Mozgasd a kurzort a „BUY” (VÁSÁRLÁS) elemre, és nyomd meg a CROSS gombot.

Megjelenik egy Felszerelésválasztó ablak. Amikor egy felszerelés neve szürkével jelenik meg, nem vásárolhatod meg azt – vagy nincs elég pénzed rá, vagy már 99 db ilyen eszközöd van. Válaszd ki a megvásárolni kívánt elemet, és a megerősítéshez nyomd meg a CROSS gombot.

MEGJEGYZÉS: egy adott felszerelésből legfeljebb 99-et vihetsz magaddal. Ha a már nálad lévő és a megvásárolni kívánt mennyiség összesen eléri a 99-et, a szám emelkedése megáll.

FELSZERELÉSEK ELADÁSA

Lépj a pulthoz az üzletben, nézz szembe az eladóval, és nyomd meg a CROSS gombot a beszélgetés megkezdéséhez. Mozgasd a kurzort a „SELL” (ELADÁS) elemre, és nyomd meg a CROSS gombot.

A szereplő birtokában lévő felszerelések két sorban jelennek meg. Vidd a kurzort az eladni kívánt elem fölé, és nyomd meg a CROSS gombot.

MEGJEGYZÉS: amikor a készpénzed mennyisége eléri a 999 999 999 összeget, az nem gyarapszik tovább, még akkor sem, ha eladod a felszereléseidet.

FELSZERELÉSEK BEGYŰJTÉSE

Menj oda újra az eladóhoz, és nyisd meg a Műveletválasztó képernyőt. Mozgasd a kurzort az „Equip” (Megszerez) elemre, és nyomd meg a CROSS gombot.

A Bársony Szoba

Ez az egyetlen hely, ahol a démonok egyesíthetők. Igor, a tulajdonos eligazít a rituálék között.

Igor el tudja olvasni a Varázskártyákat, amelyeket az ellenségeidtől szereztél, és képes szellemeket megidézni, így egyesíthetsz lényeket, és létrehozatsz, illetve irányíthatsz speciális personákat.

REGENERÁCIÓ

A sérült személyek számától, illetve a sérülések súlyosságától függetlenül a regeneráló helyek mindenkit azonos áron gyógyítanak. Ha a csapatod bármely tagjának állapota rendellenességeket mutat, ők is meggyógyulnak. A díj helyenként különböző, és néhány hely ingyenes kezelést biztosít.

SZERENCSEJÁTÉK

A vásártéren titkos kaszinókat találsz. Ezek neve: „Judgment 1999” (ítélet 1999”). Ahhoz, hogy játszhass a kaszinó játékgépein, menj fel az egyes játékokhoz, és nyomd meg a CROSS gombot, majd kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat. Ha ki szeretnél lépni a gépekből, nyomd meg az L1 vagy az L2 gombot.

FÚZIÓ

Az egyesítéshez („Unite”) két megidéző Varázskártyára van szükséged. Ezenkívül üres helynek is lennie kell a personák állományban, a Bársony Szobán belül.

Új persona erők megszerzése:

1. Amikor démonokkal találkozol, lépj velük kapcsolatba, és szerezd meg a varázskártyáikat.
2. Kérd meg Igort, hogy végezze el az egyesítést a Bársony Szobában.
3. Ha kiválasztod, hogy milyen megidéző varázskártyát használsz az egyesítési kombinációk listájából, a képernyő alján láthatod az egyesítés eredményét.
4. Idézd meg az Igor által kijelölt démonokat, és az egyesítésük által hozz létre egy új personát. Igor nem végzi el az egyesítést, ha az új persona szintje 10-zel magasabb a főszereplő szintjénél, mert veszélyes ilyen magas szintű persona bemutatása. Meglévő personák nem hozhatók létre egyesítéssel.
5. Igor legfeljebb 16 új personát tárolhat a Bársony Szobában. Ha szükséged van rájuk, kérd meg Igort, hogy adja át őket.

6. A personák tartaléklistája a képernyőn látható. Válaszd ki a szereplőt, akinek az új personát át szeretnéd adni, majd dönts el, milyen új personára van szükséged. Ha a szereplő fogadási szintje (P-LEVEL) alacsonyabb, mint az új persona szintje, Igor nem fogja átadni, mert fennáll a veszélye annak, hogy az új persona átveszi az irányítást a szereplő elméje felett.
7. A szereplőknek legfeljebb három testük lehet, az előhívásukhoz állítsd őket aktív állapotúra („active status”). Ha a szereplő több personát is kapott, a nem aktív állapotban lévők státusza „charge status” (töltési állapot).
8. Csata közben bármikor aktiválhatsz personákat. A personák aktiválásához fel kell használnod VE-egységeket – a VE-felhasználás personától függően változik. Ha egy adott persona különböző támadási módokat alkalmazhat, a VE-felhasználás azonos lesz az alkalmazott támadási módtól függetlenül.

Amikor megkéréd Igort az egyesítésre a Bársony Szobában két választási lehetőséget ajánl: „Self Union” (Önálló egyesítés) vagy „Guide Union” (Irányított egyesítés). Válaszd a „Guide Union” (Irányított egyesítés) lehetőséget. A létrejövő persona megjelenik a képernyőn. Ebből megtudhatod, milyen personát hozhatsz létre a varázskártya használatával. Válassz egy létrehozni kívánt personát. Ha sok démonkombináció áll rendelkezésre az új personák létrehozásához, válaszd a neked tetsző kombinációt. Ha minden feltétel megfelel a számodra, nyomd meg a TRIANGLE gombot. Ebben a pillanatban Igor megkérdezi: „Is this O.K.?” (Ez így rendben?). Ha elégedett vagy, válaszd a „Yes.” (Igen) lehetőséget. Az egyesítés elindul. Igor elvégzi a többit. Ha befejeződik az egyesítés, kérd meg Igort, hogy adja át.

A personáknak töltési állapotban legfeljebb 15, tartalék állapotban 16 testük lehet. Ha új personákat szeretnél létrehozni, amikor már nincs több hely, menj a Bársony Szobába, és a menüből válaszd a „Deliver/Delete” (Átadás/Törlés) parancsot. Majd a következő képernyőn válaszd a „Delete” (Törlés) parancsot, és jelöld ki a törölni kívánt personát. Légy óvatos, amikor erős personákat törölsz. A 8-as rangsorolású personákat elcserélheted felszerelésekre.

CSATA

A csatában használt parancsok határozzák meg a szereplő által végrehajtott műveleteket. A csata akkor kezdődik, ha mindenkinek kiosztottad a parancsokat. Hat csatában használt parancs közül választhatsz: Sword (Kard), Gun (Puska), Persona, Prs-Chg (Personacsere), Item (Felszerelés) és Defend (Védekezés).

Amikor démonokkal találkozol, a következő Csataopciók közül választhatsz:

Fight (Küzdelem)	Azonnal csatát kezd a démonokkal.
Contact (Kapcsolat)	Tárgyalás az ellenséggel a csata előtt abban a reményben, hogy varázkártyát vagy más felszerelést, például varázköveket, pénzt, esetleg ékszert kaphatsz a démontól.
Form (Forma)	Megváltoztathatod a csapatodban lévő szereplők formációját.
Analyze (Elemzés)	A démonok statisztikáinak megtekintése, akikkel előzőleg találkozta.
Escape (Menekülés)	Próbálg elfutni az ellenség elől.
Auto	Automatikus csatába lépés.

A SZEREPLŐK FEJLŐDÉSE

A szereplők szintjét a begyűjtött tapasztalaspontok is emelik. Az STR (erő) és a VIT (fizikai erő) szintén növekszik. A Szintlépés ablak minden alkalommal megjelenik, ha a szint emelkedik. A megnövelt paraméterek értékét sárga szín jelzi. Nem rendelhetsz hozzá paramétereket bármelyik szereplőhöz, kivéve a hőst.

Az átadási szint szintén emelkedik a persona pontjainak függvényében. Ha az átadási szint emelkedik, erősebb personákra adhatsz megbízást.

Personák nélkül nem lehetséges a szereplő fejlődése. A sikeres csata után a persona rangsorban elfoglalt helye is emelkedik. A rangsorban való előrelépés az aktivált personák számától függ. A szereplőkkel ellentétben a kipróbált képességek minden körben hozzáadódnak. A personák rangsorban való előrelépésével az általuk használható varázslatok és támadások is bővülnek.

TIPPEK

Sokan vannak a városban és a suliban. Hallgasd meg őket, és gyűjts létfontosságú információkat. Előfordulhat, hogy váratlan tippet kapsz.

Jó néhány biztonságos pont van városszerte és a dungeonok területén is. Ments gyakran.

Ha néhány tag csatlakozik vagy leválik a szereplődről, megjelenik a Formation (Alakzat) és az Equipment (Felszerelés) képernyő. Gondosan ellenőrizd az alakzatod és a felszerelésed.

Amikor démonokkal tárgyalasz, váratlan események is előfordulhatnak. A démonok csak akkor szólhatnak hozzád, ha találkoztok. A personák beszélhetnek a démonokhoz az utasításod nélkül.

Ha kilátástalannak tűnő dungeonokból vagy szobákból keresed a kiutat, keress egy elrejtett eszközt. Ne add fel, vizsgáld meg a gyanús dolgokat, illetve falakat. Megnyílik előtted egy másik út...



ГЕРОИ

Главен герой

Ти си ученик в Hermelin High.

Yuki

Тя е доверена съученичка. Много момичета в училище ѝ се възхищават. Едва доловимата раздразнителност в гласа ѝ я кара да изглежда като човек, на когото може да се разчита.

Mark

Разглезен от майка си. Сега тя мисли, че той има лоши обноски. Бунтува се срещу майка си, но няма идея какво е да си възрастен.

Mary

Тази твоя съученичка е умна и самоуверена. Добре възпитана, но често е лежала в болници, затова сега е раздразнителна и неспокойна. Била е в болницата няколко месеца и е отсъствала от училище.

Brad

Той е голям самохвалко. Много е силен, но страни от хора, които могат да го набият. Разбира се добре с другите и учителите го харесват. За съжаление, винаги е зает с това да изглежда добре и да следи модните тенденции. Обсебен е от това да се представя за такъв, какъвто не е.

Nate

Произлиза от богато семейство и е доста уверен младеж. Това негово самочувствие му пречи да се разбира с приятелите си. Икономът му Alfred му оказва така необходимата емоционална подкрепа.

Ellen

Когато влиза в гимназията, точно се е върнала от чужбина. Всестранно развита личност, което я прави популярна. Винаги е бдителна и има интерес към окултното.

Alana

Може да бъде описана с една дума: красавица. Не се интересува за утрешния ден. Нейното мото е „Живей сега възможно най-щастливо“. Казва каквото иска, документираща каквото си поиска. Неизбежно това създава неприятности.

Ms. Smith

Тя е добре изглеждаща учителка и не се придържа особено към правилата. Популярна сред момчетата. Привързана към учениците си. Завършила е St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Управлява клона на Sebec Lunarvale като вицепрезидент. Лоши слухове около тази бързо разрастваща се компания накърняват репутацията ѝ и създават на Guido повече грижи от обичайното.

ОСНОВНИ КОНТРОЛИ

Бутони за посока	придвижване
Бутон CROSS	вземане на решение
Бутон CIRCLE	достъп до Команден Екран
Бутон TRIANGLE	анулиране/хвърляне (в 2D карта и Приключенска карта)
Бутон L1	паралелно движение наляво (в 2D карта и 3D тъмница)
Бутон R1	3 паралелно движение надясно 3 (в 2D карта и 3D тъмница)
Бутон R2	анализ на демон

ОСНОВНИ ДИСПЛЕИ

Когато групата ти се движи из град Lunarvale, са налице три типа дисплея: 2D карта, 3D тъмница и приключенска карта.

2D КАРТА

Когато групата излезе от някоя сграда и се придвижва из града, тогава картата ще бъде в 2D. Показва града и неговите околности. Групата ще бъде показана като символ на човече в зелено, а червената стрелка показва посоката, в която се движи групата. Натисни UP, за да се придвижиш, и бутона L2 за преглед на града.

3D ТЪМНИЦА

Когато групата премине в изглед от първо лице, тогава екранът се нарича дисплей 3D тъмница. Използвай прозореца на картата в горната дясна част на екрана, за да не се загубиш, или функцията автоматична карта. Прозорецът на картата показва позицията на групата и какво е непосредствено близо до нея.

Когато групата се предвижи през определен брой сегменти, луната намалява или увеличава, а нейните фазите се състоят от девет етапа – от Новолуние до Пълнолуние.

Фазите на луната оказват влияние върху:

- модела на действие на демони по време на битка, но само при новолуние и пълнолуние;
- промяната на настроенята на демони по време на преговори;
- съдържанието в кутиите по време на размяна на бижута.

ПРИКЛЮЧЕНСКА КАРТА

Когато групата влезе в сграда от 2D картата или в стая в режима 3D тъмница, екранът ще премине към изгледа на приключенска карта, в който можеш

да видиш накъде си се насочил и коя е фазата на луната. Стрелката извън приключенската карта посочва изходът.

КОМАНДЕН ЕКРАН

Натисни бутона CIRCLE в 2D картата, в режима 3D тъмница или в приключенската карта, за да получиш достъп до командния екран. Можеш да избираш между „item“ „magic“ „system“ „form“ и „status“, за да изпълняваш команди, като снабдяване с предмети, правене на заклинания и анализиране на демони, които вече си победил. Понякога трябва да бъдат избирани по-детайлни команди от първия команден екран, и ако това е така, ще се появи подкоманден екран.

КАКВО Е PERSONA?

Personas имат различни отличителни свойства. Скрити са в съзнанието на хората, за да им помагат. Personas се появяват с помощта на старо божество или фигура на демон. Всеки герой може да притежава до три силни Personas. Активирането на Persona по време на битка ще изразходва SP, а изразходването варира според Persona.

В началото на приключението трябва да се опиташ да избягаш от странна болница с помощта на пробудените си сили на Persona.

ИГРАНЕ НА ИГРАТА

КУПУВАНЕ НА ЕЛЕМЕНТИ

Можеш да купуваш и продаваш елементи в множеството магазини, които ще посетиш по време на приключението си. От там можеш също да се сдобиеш и с оръжия и боеприпаси. В някои магазини дори можеш да разменяш бижута за елементи.

Придвижи се до щанда в магазина, застани пред продавача и натисни бутона CROSS, за да започнеш разговор. Придвижи курсора на мишката до „КУПИ“ и натисни бутона CROSS.

Ще се появи прозорец за избор на елементи. Когато името на даден елемент е оцветен в сиво, не можеш да го купиш. Нямах достатъчно пари или вече имаш 99 броя от него. Избери стоката, която искаш да купиш и натисни бутона CROSS, за да потвърдиш.

БЕЛЕЖКА: лимитът за определен елемент е 99 броя. Когато общият брой на елементите, които притежаваш и тези, които искаш да купи достигне 99, то броят спира да нараства.

ПРОДАВАНЕ НА ЕЛЕМЕНТИ

Придвижи се до щанда в магазина, застани пред продавача и натисни бутона CROSS, за да започнеш разговор. Придвижи курсора на мишката до „ПРОДАЙ“ и натисни бутона CROSS.

Елементите, с които разполага групата понастоящем ще се покажат в два реда. Придвижи курсора на мишката върху елемента, който искаш да продадеш и натисни бутона CROSS.

БЕЛЕЖКА: Когато сумата, с която разполагаш достигне 999,999,999. тя ще спре да нараства, дори и да продадеш елементите си.

ЕЛЕМЕНТИ ЗА ОБОРУДВАНЕ

Отиди отново до продавача и отвори екрана за избор на действие. Придвижи курсора на мишката до „Оборудвай“ и натисни бутона CROSS.

КАДИФЕНАТА СТАЯ

Това е единственото място, в което демоните могат да бъдат обединени заедно. Собственикът Igoг ще те води през всичките ритуали.

Igoг може да чете картите със заклинания, придобити от враговете ти. Може да призовава други духове, така че да можеш да обединяваш същества и да управляваш специални Personas.

ПОДМЛАДЯВАНЕ

Независимо от броя на ранените хора и степента на нараняванията, сградите за подмладяване ще излекуват всички за една и съща такса. Ако някой от групата ти има проблем със статуса си, то той също ще бъде регулиран. Таксата варира според различните места, а на някой ще получиш и безплатно лечение.

ХАЗАРТ

Казина, които работят тайно, се намират на търговския площад. Името, с което са известни е: „Judgment 1999“. За да играеш на хазартните машини, отиди до всяка игра, натисни бутона CROSS и следвай инструкциите на екрана. За да излезеш от тези машини, натисни бутоните L1 или L2.

СЛИВАНЕ

Трябва да използваш картите за заклинания, за да „Обединиш“.
Трябва ти и свободно пространство в Каdifената стая за силите на Persona.

За да получиш нови сили на Persona:

1. Когато се срещаш демони, свързвай се с тях и им вземай картите за заклинания.
2. Помоли Igo да ги обедини в Каdifената стая.
3. Ако избереш коя карта за заклинания да използваш от списъка с комбинации за обединяване, можеш да видиш резултата от обединяването в долната част на екрана.
4. Използвай демоните, които Igo посочи и направи нова Persona, като ги обединиш. Igo няма да направи обединение, ако нивото на новата Persona е по-високо с 10 от това на главния герой, защото е опасно да се показва такова високо ниво на Persona. Съществуващи Personas не могат да се правят от обединение.
5. Igo може да съхранява до 16 нови Personas в Каdifената стая. Ако имаш нужда от тях, помоли Igo да ти достави.

6. Списък със запас от Persona ще бъде показан на екрана. Избери герой, на който искаш да доставиш нова Persona, Реши от каква Persona имаш нужда. Ако нивото на приемане на доставянето на героя (P-LEVEL) е по-ниско от това на новата Persona, Igoг няма да я достави, защото съществува опасност новата Persona да поеме контрол над съзнанието на героя.
7. Героите могат да задържат до три тела, които ще бъдат доставени, ако поставиш едно от тях в „активен статус“. Ако героят получи няколко Personas, тези които не са в активен статус са наречени „статус на зареждане“, сравнен с Persona в активен статус.
8. По всяко време на битката можеш да активираш Personas. Изразходването на SP ще е необходимо, за да се активират Personas, а то варира в зависимост от Persona. Ако определена Persona има няколко начина на атакуване, изразходването на SP ще бъде едно и също, независимо какъв вид атака е използвана.

Igoг ще ти даде възможност за избор между „Self Union“ (Самостоятелно обединяване) или „Guide Union“ (Обединяване с напътстване), когато го помолиш за обединяване в Каdifената стая. Избери „Guide Union“ (Обединяване с напътстване). Тогава получената Persona ще бъде показана на екрана. По този начин ще разбереш каква Persona можеш да направиш, като използваш карта за заклинания. Избери Persona, която искаш да направиш. Ако има твърде много комбинации с демони за създаване на нови Personas, избери тази, която ти харесва. Натисни бутона TRIANGLE, ако избора ти харесва. В този момент Igoг ще те попита „Това добре ли е?“. Ако ти харесва, избери „Да“. Обединяването ще започне. Igoг ще направи останалото. Помоли Igoг да достави, след като обединяването приключи.

Personas могат да притежават най-много 15 тела в статус на зареждане и 16 тела в статус на съхранение. Ако искаш да направиш нова Personas, когато състоянието е пълно, отиди в Каdifената стая и избери „Доставяне/Изтриване“ от менюто. След това избери „Изтриване“ от следващия екран и избери коя Persona искаш да изтриеш. Внимателно изтривай силни Personas. Можеш да разменяш Persona от 8-о ниво за елементи.

БИТКА

Командите в битка решават действията на всеки герой. Битката ще започне, когато приключиш с въвеждането на командите за всички. Има шест типа бойни команди: Sword, Gun, Persona, Prs-Chg, Item и Defend.

Всеки път, когато срещнеш демони, ще имаш следните опции в битката:

Fight	Веднага започваш битка с демоните.
Contact	Разговаряй с враговете, преди да се впуснеш в битка, с надеждата да получиш карта за заклинания от демон или други предмети като магически камъни, пари или бижута.
Form	Промени структурата на героите в групата.
Analyze	Прегледай статистиката на демони, срещнати по-рано.
Escape	Опитай се да избягаш от враговете.
Auto	Включи се в автоматизирана битка.

РАСТЕЖ НА ГЕРОИТЕ

Нивото на героя ще се повишава, когато се събират точки за опит. STR (силата) и VIT (физическата мощ) също ще се повишават. Прозорецът за вдигане на нивото ще се показва отново всеки път, когато напреднеш. Повишените параметри ще се показват в жълто. Не можеш да разпределяш параметри на героите, с изключение на главния герой.

Нивото на доставяне също ще нараства в зависимост от точките на Persona. Ако нивото за доставяне се покачва, можеш да зареждаш по-силни Personas.

Personas са незаменими за растежа на героя. Нивото на Persona също се покачва след успешни битки. Повишаването на нивото зависи от броя на активираните Personas. За разлика от героите, уменията ще бъдат добавяни всеки път. Заедно с увеличаването на нивото на Persona, магията и атаките, които могат да използват също ще се увеличават.

СЪВЕТИ

Има много хора в града и в училището. Вслушвай се в тях и събира важна информация. Можеш да получиш неочакван съвет.

Има няколко безопасни зони в града из в района на тъмницата. Предпазвай се често.

Ако някои членове се присъединят или се отделят от групата, ще се покажат екранът за структура и екранът за оборудване. Проверете правилно структурата и оборудването.

Когато преговаряш с демони, могат да се случат неочаквани събития. Веднага щом срещнеш демони, те може да разговарят с теб. Personas може да разговарят с демони без твоя команда.

Ако попаднеш в тъмници или стаи привидно без изход, оглеждай се за скрито устройство. Не се отказвай, проверявай подозрителни неща и стени. Друг изход ще се открие пред теб...



POSTAVY

Hlavná postava

To si ty a študuješ na strednej škole St. Hermelin High.

Yuki

Dôveryhodná študentka. Obdivuje ju tiež veľa dievčat v škole. Mierna nevrlosť v hlase naznačuje, že sa na ňu môžeš spoľahnúť.

Mark

Matka ho rozmaznala a teraz si myslí, že je vzdorovitý. Stavia sa jej na odpor, no nemá ani šajnu, čo znamená byť dospelým.

Mary

Tvoja spolužiačka. Je inteligentná a oblieka sa elegantne. Je dobre vychovaná, no odkedy pobudla v niekoľkých nemocniciach, stala sa podráždenou a nepokojnou. V nemocnici bola niekoľko mesiacov a nechodila do školy.

Brad

Brad má predvádzanie v krvi. Je veľmi silný, no vyhýba sa ľuďom, ktorí by mu mohli dať výprask. Dobre vychádza s ľuďmi a učitelia ho majú radi. Nanešťastie, najviac sa zaujíma o svoj vzhľad a sledovanie módných trendov. Brad je posadnutý tým, že sa vždy hrá na niečo viac, než v skutočnosti je.

Nate

Pochádza z bohatej rodiny a nechýba mu sebavedomie. No práve to je často jeho hendikepom a kamaráti s ním nevydržia dlho. Sluha Alfred mu bol emočnou podporou, ktorú tak potreboval.

Ellen

Vrátila sa zo zahraničia pred nástupom na strednú školu. Ellen je obľúbená vďaka svojej všestrannosti. Vždy je ostražitá a zaujíma sa o okultizmus.

Alana

Alanu možno charakterizovať jedným slovom: šašo. Nezaujíma sa o to, čo bude zajtra, pretože jej mottom je žiť čo najšťastnejšie v prítomnosti. Hovorí a robí, čo sa jej zachce, no to neustále vedie k problémom.

Ms. Smith

Ms. Smith je učiteľka, ktorá dobre vyzerá a nedodríava pravidlá. Je obľúbená medzi chlapcami a láskyplná k študentom. Je absolventkou strednej školy St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Je viceprezidentom pobočky spoločnosti Sebec v Lunarvale. No zlomyseľné fámy šíriace sa o tejto rýchlo rastúcej spoločnosti si vybrali daň na jej reputácii a vyvolali v Guidovi viac obáv než zvyčajne.

PREDVOLENÉ OVLÁDANIE

smerové tlačidlá	pohyb
tlačidlo KRÍŽIK	rozhodnutie
tlačidlo KRUH	prístup k obrazovke Command Screen (Obrazovka príkazov)
tlačidlo TROJHOLNÍK	zrušenie/sprint (na mapách 2D Map (Dvojjrozmerná mapa) a Adventure Map (Mapa dobrodružstva))
tlačidlo L1	paralelný pohyb doľava (na mapách 2D Map (Dvojjrozmerná mapa) a 3D Dungeon (Trojjrozmerná kobka))
tlačidlo R1	paralelný pohyb doprava (na mapách 2D Map (Dvojjrozmerná mapa) a 3D Dungeon (Trojjrozmerná kobka))
tlačidlo R2	analýza démona

ZÁKLADNÉ ZOBRAZENIA

Keď sa skupina potuluje po Lunarvale, sú k dispozícii tri typy zobrazenia: 2D Map (Dvojrzmerná mapa), 3D Dungeon (Trojrozmerná kobka) a Adventure Map (Mapa dobrodružstva).

2D MAP (DVOJROZMERNÁ MAPA)

Keď skupina vyjde z akejkoľvek budovy a pohybuje sa po meste, mapa bude dvojrzmerná. Zobrazuje mesto a blízke okolie. Skupina sa bude zobrazovať na mape ako zelený symbol človeka a smer jej pohybu bude označovať červená šípka. Presúvaj sa stlačením tlačidla NAHOR a zobraz vtáčiu perspektívu mesta stlačením tlačidla L2.

3D DUNGEON (TROJROZMERNÁ KOBKA)

Keď zmeníš zobrazenie na perspektívu prvej osoby, nazýva sa 3D Dungeon (Trojrozmerná kobka). Orientuj sa pomocou okna mapy v pravom hornom rohu obrazovky alebo funkcie automatickej mapy, aby ste sa ne Stratili. Map Window (Okno mapy) zobrazuje polohu skupiny a jej bezprostredné okolie.

Keď sa skupina pohne o určitý počet segmentov, mesiac sa zmenší alebo zväčší. Moon Age (Fáza mesiaca) pozostáva z deviatich fáz od novu po spln.

Moon Age (Fáza mesiaca) má vplyv na nasledujúce aspekty:

- vzorec aktivity démonov v boji (len keď je nov alebo spln),
- zmena nálady démonov počas vyjednávání,
- obsah vitríny na burze Jewellery Exchange.

ADVENTURE MAP (MAPA DOBRODRUŽSTVA)

Keď skupina vojde do budovy zo scény v režime 2D Map (Dvojrzmerná mapa) alebo do miestnosti v režime 3D Dungeon (Trojrozmerná kobka), obrazovka sa zmení na zobrazenie Adventure Map (Mapa dobrodružstva), na ktorom uvidíte, kam smerujete a aká je fáza mesiaca. Šípka na okraji zobrazenia Adventure Map (Mapa dobrodružstva) označuje východ.

COMMAND SCREEN (OBRAZOVKA PRÍKAZOV)

Stlačením tlačidla KRUH v režimoch 2D Map (Dvojozrozmerná mapa), 3D Dungeon (Trojzrozmerná kobka) alebo Adventure Map (Mapa dobrodružstva) získaš prístup k obrazovke Command Screen (Obrazovka príkazov). Na výber sú možnosti item (položka), magic (kúzlo), system (systém), form (formácia) a status (stav), pomocou ktorých si môžeš napríklad kúpiť zbraň, vyčarovať kúzlo či analyzovať porazených démonov. Niekedy je potrebné vybrať prostredníctvom obrazovky príkazov podrobnejšie príkazy. V takom prípade sa zobrazí obrazovka podpríkazov.

ČO JE TO PERSONA?

Persony majú rôzne vlastnosti. Ukrývajú sa v myšliach ľudí a pomáhajú im. Persony sa objavujú za pomoci starého božstva alebo postavy démona. Každá postava môže mať maximálne tri silné Persony. Aktiváciou Persony počas boja spotrebuješ body SP, pričom množstvo spotrebovaných bodov SP bude závisieť od danej Persony.

Na začiatku dobrodružstva sa musíš pokúsiť utiecť z podivnej nemocnice za pomoci prebudených síl Persony.

HRANIE HRY

NÁKUP POLOŽIEK

Môžeš predávať a kupovať položky v množstve obchodov, ktoré navštíviš počas svojho dobrodružstva. V týchto obchodoch si môžeš zakúpiť aj zbrane a brnenie. Niektoré obchody dokonca vymieňajú položky za drahokamy.

Prejdi v obchode ku pokladni, otoč sa smerom k predavačke a stlačením tlačidla KRÍŽIK začni rozhovor. Presuň kurzor na tlačidlo BUY (KÚPIŤ) a stlač tlačidlo KRÍŽIK.

Zobrazí sa okno Item Choice (Výber položky). Keď je názov položky zobrazený sivou farbou, nemôžeš si ju kúpiť – buď nemáš dost peňazí na jej zakúpenie, alebo už máš 99 kusov tejto konkrétnej položky. Vyber položku, ktorú si chceš kúpiť, a stlačením tlačidla KRÍŽIK potvrdí výber.

POZNÁMKA: Maximálny počet jednej položky, ktorý uniesieš, je 99 kusov. Keď dosiahne počet kusov, ktoré už vlastníš, a počet kusov, ktoré si chceš kúpiť, celkový súčet 99, toto číslo sa už nebude zväčšovať.

PREDAJ POLOŽIEK

Prejdi v obchode ku pokladni, otoč sa smerom k predavačke a stlačením tlačidla KRÍŽIK začni rozhovor. Presuň kurzor na tlačidlo SELL (PREDÁŤ) a stlač tlačidlo KRÍŽIK.

Položky, ktoré momentálne skupina vlastní, sa zobrazia v dvoch riadkoch. Presuň kurzor na položku, ktorú chceš predáť, a stlač tlačidlo KRÍŽIK.

POZNÁMKA: Keď dosiahnu peniaze, ktoré máš k dispozícii, sumu 999 999 999, táto hodnota sa prestane zvyšovať, aj keď predáš ďalšie položky.

VYBAVOVANIE POLOŽKAMI

Podíď znova k predavačke a vyvolaj obrazovku Action Choice (Výber akcie). Presuň kurzor na tlačidlo Equip (Vybaviť) a stlač tlačidlo KRÍŽIK.

MIESTNOSŤ VELVET ROOM

Toto je jediné miesto, na ktorom možno spojiť démonov. Jeho vlastníkom, Igorom, ťa prevedie všetkými rituálmi.

Igor dokáže prečítať karty s kúzлами, ktoré získáš od nepriateľov, a vyvolať iných duchov, takže môžeš spojiť stvorenia a vytvoriť a spravovať špeciálne Persony.

UZDRAVENIE

Uzdravovacie zariadenia vyliečia každého za rovnaký poplatok nezávisle od počtu zranených ľudí alebo závažnosti zranenia. Ak ktokoľvek zo skupiny zaživa nepravidelnosti stavu, bude tiež vyliečený. Výška poplatku sa medzi jednotlivými zariadeniami rôzni a v niektorých sa môžeš uzdraviť dokonca zadarmo.

HAZARDNÉ HRY

Potajme prevádzkované kasína sa nachádzajú v nákupnom centre. Nazývajú sa Judgment 1999. Ak sa chceš zahrať na herných automatoch v kasíne, prístup k danej hre, stlač tlačidlo KRÍŽIK a postupuj podľa pokynov na obrazovke. Hru na automate ukončíš stlačením tlačidla L1 alebo L2.

ZLÚČENIE

Ak chceš použiť funkciu Unite (Zjednotiť), musíš vyvolať dve karty s kúzлами. Budeš tiež potrebovať voľné miesto v inventári Person v miestnosti Velvet Room.

Ak chceš získať nové sily Persona, postupuj takto:

1. Keď stretneš démonov, nadviaž rozhovor a získaj od nich kartu s kúzлами.
2. Požiadaj Igora o zjednotenie v miestnosti Velvet Room.
3. Po výbere toho, aký druh kariet s kúzлами sa má vyvolať zo zoznamu kombinácií zjednotenia, si môžeš pozrieť v dolnej časti obrazovky výsledok zjednotenia.
4. Vyvolaj démonov, ktorých Igor určil, a vytvor ich zjednotením novú Personu. Igor nevykoná zjednotenie, ak by úroveň novej Persony bola 10-násobne vyššia, ako je úroveň hlavnej postavy, pretože Persona s takou vysokou úrovňou je nebezpečná. Existujúce Persony nemožno vyrobiť zjednotením.
5. Igor má v miestnosti Velvet Room miesto až na 16 nových Person. Ak nejakú potrebuješ, požiadaj Igora, aby ti ju poskytol.
6. Zoznam Person v inventári sa bude zobrazovať na obrazovke. Vyber ktorúkoľvek postavu pre novú Personu a potom sa rozhodni, aký druh novej Persony potrebuješ. Ak je úroveň prijatia postavy (P-LEVEL) nižšia než úroveň novej Persony, Igor ju neposkytne, pretože existuje riziko, že táto nová Persona by mohla ovládnuť myseľ postavy.

7. Postavu možno vybaviť maximálne tromi poskytnutými Personami, ak jednu z nich aktivuješ. Ak postava prijme niekoľko Person, Persony, ktoré nie sú v aktívnom stave, budú v pohotovostnom stave v porovnaní s Personami v aktívnom stave.
8. Persony môžeš aktivovať kedykoľvek počas boja. Na aktiváciu Person budeš potrebovať body SP. Spotreba bodov SP sa líši v závislosti od Persony. Ak má určitá Persona niekoľko spôsobov útoku, spotreba bodov SP bude rovnaká nezávisle od použitého typu útoku.

Keď v miestnosti Velvet Room požiadaš Igora o zjednotenie, dá ti na výber z dvoch možností: Self Union (Automatické zjednotenie) alebo Guide Union (Regulované zjednotenie). Vyber možnosť Guide Union (Regulované zjednotenie). Výsledná Persona sa zobrazí na obrazovke. Zistíš tak, aký druh Persony môžeš vytvoriť použitím karty s kúzlom. Vyber si akúkoľvek Personu, ktorú chceš vytvoriť. Ak existuje veľa kombinácií démonov na vytvorenie nových Person, vyber si kombináciu, ktorá ti vyhovuje. Ak súhlasíš so všetkými podmienkami, stlač tlačidlo TROJHOLNÍK. V tejto chvíli sa ťa Igor spýta: „Is this O.K.?” (Je to v poriadku?) Ak ti všetko vyhovuje, vyber možnosť Yes (Áno). Začne sa zjednotenie. Igor ho dokončí. Po dokončení zjednotenia požiadaš Igora o poskytnutie Persony.

Persony majú maximálnu kapacitu 15 tiel v pohotovostnom stave a 16 tiel v inventári. Ak chceš vytvoriť nové Persony, keď už nemáš miesto, prejdí do miestnosti Velvet Room a v ponuke vyber možnosť Deliver/Delete (Poskytnúť/odstrániť). Na ďalšej obrazovke vyber možnosť Delete (Odstrániť) a rozhodni sa, ktorú Personu chceš odstrániť. Dávaj si pozor na odstránenie silných Person. Personu 8. úrovne môžeš vymeniť za položky.

BOJ

Bojové príkazy rozhodujú o akcii jednotlivých postáv. Boj sa začne, keď dokončíš zadanie príkazov pre všetky postavy. Existuje šesť druhov bojových príkazov: Sword (Meč), Gun (Pištoľ), Persona, Prs-Chg (Persona – pohotov.), Item (Položka) a Defend (Obrana).

Keď stretneš démonov, budeš mať nasledujúce bojové možnosti:

Fight (Bojovať)	Okamžite začneš boj s démonmi.
Contact (Nadviazať kontakt)	Pred začatím boja začneš rozhovor s nepriateľmi v nádeji, že získaš od démona kartu s kúzlom alebo iné položky, napríklad magické kamene, peniaze alebo drahokamy.
Form (Zmeniť formáciu)	Zmeň postavenie postáv v tvojej skupine.
Analyze (Analyzovať)	Pozri si štatistiky démonov, s ktorými si bojoval(a).
Escape (Utiect')	Skús utiecť pred nepriateľom.
Auto (Automaticky)	Začneš automatizovaný boj.

ROZVOJ POSTAVY

Čím viac bodov skúseností nazbieraš, tým vyššia bude úroveň postavy. STR (sila) a VIT (fyzická sila) sa tiež zvyšia. Pri každom dosiahnutí vyššej úrovne sa zobrazí okno Level up (Nová úroveň). Zvýšené čísla parametrov sa budú zobrazovať žltou farbou. Parametre nemôžeš priradovať žiadnym postavám okrem hrdinu.

V závislosti od bodov Persony sa bude zvyšovať aj úroveň jej poskytnutia. Čím vyššiu úroveň poskytnutia dosiahneš, tým silnejšie Persony môžeš mať v pohotovosti.

Persony sú nevyhnuté na rozvoj postavy. Hodnotenia Persony sa zvyšujú aj po úspešných bojoch. Zvýšenie hodnotenia závisí od počtu aktivovaných Person. Na rozdiel od postáv, skúsenosti budú pridané v každom kole. Spolu s hodnotením Persony sa budú zvyšovať aj kúzla a útoky, ktoré môže použiť.

RADY

V meste aj škole je veľa ľudí. Vypočuj si ich a zbieraj dôležité informácie. Môžeš dostať nečakaný tip.

Po meste aj v kobkách sa nachádza niekoľko miest na uloženie hry. Ukladaj ju často.

Ak sa do tvojej skupiny niekto pridá či z nej niekto odíde, zobrazí sa obrazovka Formation (Formácia) a Equipment (Vybavenie). Poriadne skontroluj svoju formáciu a vybavenie.

Počas vyjednávania s démonmi môže dôjsť k nečakaným udalostiam. Hneď ako stretneš démonov, môžu sa začať s tebou rozprávať. Persony sa môžu rozprávať s démonmi bez tvojho príkazu.

Ak narazíš na zdanlivo bezvýchodiskové kobky či miestnosti, hľadaj skryté zariadenie. Nevzdávaj sa a skontroluj podozrivé veci či steny. Odhalí sa ti nová cesta...



PERSONAJE

Personajul principal

Acesta ești tu, un elev la Liceul St. Hermelin.

Yuki

Ea este o studentă de încredere. Multe fete din școală o admiră. În vocea ei se aude puțină nerăbdare, iar asta o face să pară că e cineva pe care te poți baza.

Mark

Mama lui l-a răsfățat, iar acum crede despre el că e obraznic. El se răzvrățește împotriva mamei sale, dar nu are nicio idee ce înseamnă să fii matur.

Mary

Această colegă a ta e o fată deșteaptă și impertinentă. Este manierată, dar de când a început să adune un palmares de internări în spitale, a deveni iritabilă și agitată. Ea a stat câteva luni în spital și a trebuit să se învoiască de la școală.

Brad

Brad este un lăudăros înnăscut. El este foarte puternic, dar stă la distanță de cei care ar putea să îl caftească. Brad se descurcă bine cu oamenii, iar profesorii îl plac. Din nefericire, este tot timpul ocupat cu a arăta bine și este prea prins de tendințele din modă. Brad e obsedat cu a-și face o imagine mai grandioasă despre sine, decât cea reală.

Nate

El vine dintr-o familie bogată și este un tip cu încredere în sine. Totuși, această încredere are și dezavantajele ei, iar prietenii lui nu se pot apropia prea bine de el. Majordomul său, Altfred, i-a oferit susținerea emoțională de care are, cu adevărat, nevoie.

Ellen

Ea a venit înapoi din afara granițelor atunci când a început liceul. Ellen este populară pentru că este o persoană foarte agreabilă. Ea e mereu atentă și are un interes față de tainele oculte.

Alana

Alana poate fi descrisă de un singur cuvânt: prostuță. Ea nu are nicio grijă pentru ziua de mâine, motto-ul ei fiind „Pur și simplu trăiește acum cât mai fericit posibil”. Ea spune ce vrea, face ce vrea și, deloc surprinzător, acest lucru vine cu probleme.

D-na Smith

D-na Smith este o profesoară atractivă care nu respectă regulile. Fiind o preferată a băieților, ea este foarte afectuoasă cu elevii ei. Ea a absolvit liceul St. Hermelin.

Guido Sardenia

Este vice-președintele filialei Sebec din Lunarvale. Dar zvonurile rele cu privire la această companie aflată în dezvoltare rapidă au afectat reputația companiei și i-au adus mai multe griji lui Guido decât cu ce era obișnuit.

COMENZI IMPLICITE

Butoane direcționale	deplasare
Butonul CROSS	alegere
Butonul CIRCLE	accesează Command Screen (Ecran comenzi)
Butonul TRIANGLE	anulare/fugă (pe 2D Map (Harta 2D) și Adventure Map (Harta aventură))
Butonul L1	deplasare paralelă spre stânga (pe 2D Map (Harta 2D) și 3D Dungeon (Temniță 3D))
Butonul R1	deplasare paralelă spre dreapta (pe 2D Map (Harta 2D) și 3D Dungeon (Temniță 3D))
Butonul R2	analizare Demon

AFIȘAJE DE BAZĂ

Există trei tipuri de afișare în timpul deplasării grupului tău prin orașul Lunarvale: 2D Map (Hartă 2D), 3D Dungeon (Temniță 3D) și Adventure Map (Hartă aventură).

2D MAP (Harta 2D)

Când grupul iese din orice clădire și se plimbă prin oraș, harta va fi în 2D. Acesta arată orașul și împrejurimile acestuia. Grupul va fi prezentat de un simbol verde sub forma unui om, iar săgeata roșie indică direcția în care se îndreaptă grupul. Apasă pe UP pentru a te deplasa și apasă pe butonul L2 pentru a vedea o imagine de ansamblu a orașului.

3D DUNGEON (Temniță 3D)

Când grupul ajunge într-o perspectivă la persoana întâi, ecranul este denumit afișaj 3D Dungeon (Temniță 3D). Folosește Map Window (Fereastra hartă) din partea din dreapta sus a ecranului sau folosește funcția Auto Map (Hartă automată) pentru a nu te pierde. Map Window (Fereastra hartă) afișează poziția grupului și împrejurimile acestuia.

Când un grup se deplasează pe un anumit număr de segmente, luna fie care scădea, fie va crește, iar Vârsta lunii este alcătuită din nouă etape, de la Lună nouă, la Lună plină.

Vârsta lunii afectează următoarele:

- Modelul de activitate a demonilor în bătălie, numai la Lună nouă sau Lună plină.
- Schimbarea stării demonilor în timpul negocierilor.
- Conținutul din caseta de prezentare de la un Schimb de bijuterii.

ADVENTURE MAP (Harta aventură)

Când grupul intră într-o clădire din scena 2D Map (Hartă 2D), sau într-o cameră în modul 3D Dungeon (Temniță 3D), ecranul va trece la vizualizarea Adventure Map (Hartă aventură), unde poți vedea direcția în care te îndrepti și care este Vârsta lunii. Săgeata imediat din afara Adventure Map (Hartă aventură) indică ieșirea.

COMMAND SCREEN (Ecran comenzi)

Apasă butonul CIRCLE în modurile 2D Map (Hartă 2D), 3D Dungeon (Temniță 3D) sau Adventure Map (Hartă aventură) pentru a accesa Command Screen (Ecranul de comenzi). Alege dintre „item” (obiect), „magic” (magie), „system” (sistem), „form” (formare) și „status” (stare) pentru a realiza comenzi, precum echiparea obiectelor, conjurarea magiei și analiza demonilor pe care i-ai învins. Uneori trebuie alese comenzi mai detaliate de pe primul ecran de comenzi, iar, dacă este cazul, se vor deschide ecrane secundare de comenzi.

CE ESTE O PERSONA?

Persona au diferite caracteristici care se ascund în mințile oamenilor pentru a-i ajuta. Acestea apar cu ajutorul unei zeități antice sau al unui demon. Fiecare personaj poate poseda până la trei Persona puternice. Activarea unei Persona în timpul luptei va consuma SP, iar consumul SP variază în funcție de Persona.

La începutul aventurii, trebuie să încerci să evadezi dintr-un spital ciudat, cu ajutorul puterilor tale Persona trezite la viață.

CUM SE JOACĂ

CUMPĂRAREA OBIECTELOR

Poți cumpăra și vinde obiecte în oricare din numeroasele magazine pe care le vei vizita în timpul aventurii tale. De asemenea, în aceste magazine te poți echipa cu arme și armură. Unele magazine îți schimbă bijuteriile pentru obiecte.

Du-te la teigheua din magazin, stai cu fața la vânzător și apasă butonul CROSS pentru a începe conversația. Mută cursorul pe „BUY” (Cumpără) și apasă butonul CROSS.

Se va deschide o fereastră Item Choice (Alegere obiecte). Dacă numele unui obiect este gri, nu poți cumpăra acel obiect – fie nu ai suficienți bani pentru a putea cumpăra obiectul, fie deja ai 99 de astfel de obiecte. Alege obiectul pe care vrei să îl cumperi și apasă butonul CROSS pentru a confirma.

NOTĂ: limita pentru fiecare obiect pe care îl poți duce este de 99. Când numărul total al obiectelor pe care le ai și pe care vrei să le cumperi ajunge la 99, numărul nu va mai crește.

VÂNZAREA OBIECTELOR

Du-te la teigheua din magazin, stai cu fața la vânzător și apasă butonul CROSS pentru a începe conversația. Mută cursorul pe „SELL” (Vinde) și apasă butonul CROSS.

Obiectele pe care grupul le are momentan vor fi afișate pe două rânduri. Mută cursorul pe obiectul pe care vrei să îl vinzi și apasă butonul CROSS.

NOTĂ: când banii disponibili ajung la 999.999.999, valoarea nu va mai crește, chiar dacă îți vinzi obiectele.

ECHIPAREA OBIECTELOR

Mergi din nou la vânzător și deschide ecranul Action Choice (Alegere acțiune). Mută cursorul pe „Equip” (Echipare) și apasă butonul CROSS.

CAMERA DE CATIFEA

Acesta este singurul loc în care demonii pot fi fuzionați. Proprietarul, Igor, te va ghida prin toate ritualurile.

Igor poate citi cartonașele cu vrăji pe care le obții de la inamici și poate invoca alte spirite, astfel că poți fuziona creaturi și crea și gestiona Persona speciale.

REVIGORARE

Indiferent de numărul de persoane rănite, sau de gradul de răni, unitățile de revigorare vor vindeca pe toată lumea pentru aceeași taxă. Dacă oricine din grupul tău prezintă nereguli în starea lor, și aceștia vor fi vindecați. Taxa este diferită de la un loc la altul, iar unele locuri îți vor oferi tratamente gratuite.

JOCURI DE NOROC

În piața cu magazine poți găsi cazinouri care funcționează în secret. Numele lor este „Judgment 1999” (Judecata 1999). Pentru a juca la mașinile de jocuri de noroc din cazinou, mergi la fiecare joc și apasă butonul CROSS, apoi urmează instrucțiunile de pe ecran. Pentru a părăsi aceste mașini, apasă butonul L1 sau L2.

FUZIUNE

Pentru a realiza „Unite” (Unire), ai nevoie de două cartonașe pentru conjurarea vrăjilor. De asemenea, ai nevoie de spațiu gol pentru rezerva de Persona din Camera de catifea.

Pentru a primi noi puteri Persona:

1. Când te întâlnești cu demoni, contactează-i și obține cartonașele lor speciale.
2. Cere-i lui Igor să facă unirea în Camera de catifea.
3. Dacă alegi ce fel de cartonaș pentru conjurarea vrăjilor să folosești din lista de combinații pentru unire, poți vedea rezultatul unirii în partea de jos a ecranului.
4. Invocă demonii indicați de Igor și creează o Persona nouă, prin unirea acestora. Igor nu va face o unire dacă nivelul Persona este mai mare de 10 ori față de nivelul personajului principal, deoarece o Persona de acest nivel este prea puternică. Persona existente nu pot fi create printr-o unire.
5. Igor poate acumula până la 16 Persona noi în Camera de catifea. Dacă ai nevoie de vreuna, roagă-l pe Igor să le trimită.

6. Lista de rezervă cu Persona va fi afișată pe ecran. Alege orice personaj căruia dorești să îi trimiți noua Persona, iar apoi decide ce fel de Persona nouă ai nevoie. Dacă nivelul de acceptare pentru trimitere al personajului (P-LEVEL) este mai mic decât nivelul noii Persona, Igor nu o va trimite deoarece există riscul ca noua Persona să controleze mintea personajului.
7. Personajele pot ține până la trei corpuri care vor fi trimise dacă pui unul dintre acestea în „active status” (stare activă). Dacă personajul primește mai multe Persona, cele care nu sunt în stare activă sunt denumite „charge status” (stare de încărcare) în comparație cu Persona în stare activă.
8. Poți oricând să activezi Persona în timpul luptelor. Consumul SP va fi necesar pentru a activa Persona – consumul SP depinde de Persona. Dacă o anumită Persona are mai multe feluri de a ataca, consumul SP va fi același, indiferent de atacul care a fost utilizat.

Igor îți va oferi două opțiuni „Self Union” (Auto-unire) sau „Guide Union” (Unire ghidată) atunci când îi ceri să facă unirea în Camera de catifea. Alege „Guide Union” (Unire ghidată). Apoi, Persona rezultată va fi afișată pe ecran. Aici poți vedea ce fel de Persona poți face prin folosirea unui cartonaș de vrajă. Alege orice Persona pe care vrei să o creezi. Dacă există multe combinații de demoni pentru a crea Persona noi, alege combinația care îți place. Dacă ești mulțumit de toate condițiile, apasă butonul TRIANGLE. În acest moment, Igor te va întreba „Is this O.K.?” (Este bine așa?). Dacă ești mulțumit, alege „Yes” (Da). Unirea va începe. Igor va face restul. După finalizarea unirii, roagă-l pe Igor să facă trimiterea.

Persona pot ține maximum 15 corpuri în stare de încărcare, și 16 corpuri în stare de rezervă. Dacă vrei să creezi Persona noi atunci când nivelul este la maximum, mergi în Camera de catifea și alege „Deliver/Delete” (Trimitere/ștergere) din meniu. Apoi alege „Delete” (Ștergere) de pe următorul ecran și alege Persona pe care vrei să o ștergi. Ai grijă când ștergi Persona puternice. Poți schimba Persona de gradul 8 pentru obiecte.

LUPTĂ

Comenzile de luptă decid acțiunile fiecărui personaj. Lupta va începe după ce termini de introdus comenzile pentru toată lumea. Există șase feluri de comenzi pentru luptă: Sword (Sabie), Gun (Pistol), Persona, Prs-Chg (Persona-Încărcare), Item (Obiect) și Defend (Apărare).

Oricând te întâlnești cu demoni, vei avea următoarele Battle Options (Opțiuni luptă):

Fight (Luptă)	Începe imediat lupta cu demonii.
Contact	Conversează cu inamicii înainte de a începe lupta, în încercarea de a primi un Cartonaș cu vrajă de la demon sau alte obiecte, precum pietre magice, bani sau bijuterii.
Form (Formare)	Schimbă formația personajelor din grup.
Analyze (Analizare)	Vizualizează statisticile demonilor pe care i-ai întâlnit anterior.
Escape (Evadare)	Încearcă să fugi de inamic.
Auto (Automat)	Începe o luptă automată.

DEZVOLTAREA PERSONAJELOR

Nivelul personajelor va crește odată cu colectarea punctelor de experiență. De asemenea, și STR (putere) și VIT (putere fizică) vor crește. Fereastra Level up (Următorul nivel) va apărea de fiecare dată când treci la următorul nivel. Valorile parametrilor crescuți vor fi afișate cu galben. Nu poți alocă parametri niciunui alt personaj, cu excepția eroului.

În plus, și punctele de trimitere vor crește în funcție de punctele pentru Persona. Dacă nivelul de trimitere crește, poți încărca Persona mai puternice.

Persona sunt indispensabile pentru dezvoltarea personajului. Și gradele Persona cresc după luptele reușite. Creșterea gradului depinde de numărul de Persona activate. Spre deosebire de personaje, abilitățile cu experiență vor fi adăugate în fiecare rundă. Odată cu creșterea gradului Persona, vor crește și magia și atacurile pe care acestea le pot utiliza.

SFATURI

Există multe persoane în oraș și la școală. Ascultă-le și colectează informații vitale. Ai putea să primești un indiciu neașteptat.

În oraș și în zonele temnițelor există câteva puncte de salvare. Salvează frecvent.

Dacă unii membrii se alătură sau se despart de grupul tău, se vor afișa ecranul Formation (Formație) și Equipment (Echipament). Verifică bine formația și echipamentele.

Atunci când negociezi cu demonii, ar putea avea loc evenimente neașteptate. Imediat după ce te întâlnești cu demonii, aceștia ar putea să vorbească cu tine. Persona ar putea vorbi cu demonii fără nicio comandă din partea ta.

Dacă ajungi în temnițe sau camere care par că nu au ieșire, caută un dispozitiv ascuns. Nu renunța, verifică lucrurile sau pereții care arată suspicios. Vei descoperi o altă cale...



LIKOVİ

Glavni lik

To ste vi, učenik škole St. Hermelin High.

Yuki

Ona je učenica u koju svi imaju povjerenja. Uzor je mnogim djevojčicama u školi. Zbog lagane razdražljivosti u glasu zvuči kao netko na koga se možeš osloniti.

Mark

Majka ga je razmazila i sad misli da je derište. On se buni protiv nje, ali nema pojma kako je to biti odrastao.

Mary

Ova učenica iz tvog razreda pametna je i smiona djevojčica. Pristojna je, ali je zbog vezanosti za bolnički krevet postala ljutita i nemirna. Nekoliko mjeseci provela je u bolnici zbog čega je morala izostati s nastave.

Brad

Brad je prirodni hvalisavac. Snažan je, ali drži se podalje od ljudi koji bi ga mogli razbiti. Brad zna s ljudima i učitelji ga vole. Nažalost, uvijek je zauzet dobrim izgledom i praćenjem modnih trendova. Brad je opsjednut time da bude nešto više nego što stvarno je.

Nate

Dolazi iz bogate obitelji i prilično je samouvjeren. Njegova samouvjerenost ima nedostataka pa se prijatelji baš ne mogu povezati s njime. Batler Alfred pružio mu je emocionalnu podršku koja mu je zaista trebala.

Ellen

Prije upisa u srednju školu vratila se iz inozemstva. Ellen je popularna zbog svoje uravnotežene osobnosti. Uvijek je na oprezu i zanima je okultno.

Alana

Alana se može opisati jednom riječju: fufa. Ne zanima je što će biti sutra; moto joj je živjeti sada što sretnije možeš. Govori i radi što želi i to uvijek uzrokuje nevolje.

Gdica Smith

Gdica Smith je zgodna učiteljica koja se ne drži pravila. Popularna je među djecom i vrlo nježna prema učenicima. Maturirala je u školi St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Predsjeda podružnicom tvrtke Sebec u Lunarvaleu kao potpredsjednik. No zle glasine o toj brzorastućoj tvrtki okaljale su njezin ugled i zabrinule Guida više nego je što na to naviknuo.

ZADANE KONTROLE

gumbi za kretanje	kretanje
gumb CROSS (križić)	odlučivanje
gumb CIRCLE (kružić)	pristup zaslonu s naredbama Command Screen
gumb TRIANGLE (trokut)	odustajanje/ubrzanje (na kartama 2D Map i Adventure Map)
gumb L1	paralelno kretanje ulijevo (na karti 2D Map i u tamnici 3D Dungeon)
gumb R1	paralelno kretanje udesno (na karti 2D Map i u tamnici 3D Dungeon)
gumb R2	analiza Demona

OSNOVNI ZASLONI

Postoje tri vrste zaslona kada se vaša družina kreće po gradu Lunarvaleu: karta 2D Map, tamnica 3D Dungeon i pustolovna karta Adventure Map.

Karta 2D MAP

Kada družina izađe iz bilo koje zgrade i kreće se po gradu, karta će biti u 2D formatu. Na njoj su prikazani grad i okolica. Družina će biti prikazana u obliku zelenog simbola čovjeka, dok crvena strelica pokazuje smjer u kojem se kreće družina. Pritisnite UP (gore) za kretanje i pritisnite gumb L2 za pregled grada.

Tamnica 3D DUNGEON

Kada družina prijede u perspektivu u prvom licu, zaslon se tada naziva prikaz 3D Dungeon. Upotrijebite prozor s kartom u gornjem desnom dijelu zaslona ili funkciju Auto Map (Automatska karta) da se ne biste izgubili. Prozor s kartom prikazuje položaj družine i neposrednu okolicu.

Kada se družina pomakne za određeni broj segmenata, mjesec će se smanjiti ili povećati, ovisno o devet faza od mladaka do punog mjeseca.

Mjesečeva faza utječe na sljedeće:

- Obrazac aktivnosti demona tijekom borbe samo ako je mladak ili puni mjesec.
- Promjenu raspoloženja demona tijekom pregovora.
- Sadržaje u izlogu za razmjenu dragulja.

Pustolovna karta ADVENTURE MAP

Kada družina uđe u zgradu s karte 2D Map ili u prostoriju u načinu 3D Dungeon, zaslon će se prebaciti na prikaz karte Adventure Map na kojoj možete vidjeti kamo idete i u kojoj je fazi mjesec. Strelica izvan pustolovne karte Adventure Map pokazuje izlaz.

Zaslon s naredbama COMMAND SCREEN

Za pristup zaslonu s naredbama Command Screen pritisnite gumb CIRCLE (kružić) u načinima 2D Map, 3D Dungeon ili Adventure Map. Odaberite između stavki „item“ (predmet), „magic“ (magija), „system“ (sustav), „form“ (oblik) i „status“ (status) za izvršavanje naredbi kao što su opremanje predmetima, bacanje magije i analiziranje demona koje ste pobijedili. Podrobnije naredbe ponekad morate odabrati na prvom zaslonu s naredbama, a u tom slučaju prikazat će se podzasloni s naredbama.

ŠTO JE PERSONA?

Persone imaju razne karakteristike koje se skrivaju u umovima ljudi i pomažu im. Persone se pojavljuju uz pomoć starog božanstva ili demona. Svaki lik može imati do tri moćne Persone. Aktivacijom Persone tijekom borbe potrošit će se SP bodovi ovisno o Personi.

Na početku pustolovine morate pokušati pobjeći iz čudnovate bolnice uz pomoć moći vaše probuđene Persone.

IGRANJE

KUPNJA PREDMETA

Možete kupovati i prodavati predmete u mnogim trgovinama koje ćete posjetiti tijekom vaše pustolovine. U tim trgovinama možete se i opremiti oružjem i oklopi. Neke trgovine čak razmjenjuju vaše dragulje za predmete.

Pomaknite se do stola za izlaganje proizvoda u trgovini, okrenite se prodavaču i pritisnite gumb CROSS (križić) da biste započeli razgovor. Pomaknite kursor na naredbu „BUY“ (KUPI) i pritisnite gumb CROSS (križić).

Prikazat će se prozor za izbor predmeta. Kada je ime predmeta zasivljeno, ne možete ga kupiti – ili nemate dovoljno novca da biste ga kupili ili već imate 99 komada tog predmeta. Odaberite predmet koji želite kupiti i pritisnite gumb CROSS (križić) za potvrdu.

NAPOMENA: ograničenje za sve predmete iznosi 99. Kada ukupan broj komada koje imate i broj komada koje želite kupiti dosegne 99, broj prestaje rasti.

PRODAJA PREDMETA

Pomaknite se do stola za izlaganje proizvoda u trgovini, okrenite se prodavaču i pritisnite gumb CROSS (križić) da biste započeli razgovor. Pomaknite kursor na naredbu „SELL“ (PRODAJ) i pritisnite gumb CROSS (križić).

Predmeti koje družina trenutačno ima prikazuju se u dva retka. Pomaknite kursor na predmet koji želite prodati i pritisnite gumb CROSS (križić).

NAPOMENA: kada vaš novac dođe do 999.999.999, iznos neće rasti čak ni ako prodate svoje predmete.

OPREMANJE PREDMETIMA

Ponovno otidite do prodavača i pozovite zaslon za izbor radnje Action Choice. Pomaknite kursor na naredbu „Equip“ (Opremi) i pritisnite gumb CROSS (križić).

BARŠUNASTA SOBA (VELVET ROOM)

Ovo je jedino mjesto gdje se demoni mogu spojiti. Vlasnik Igor vodit će vas kroz sve rituale.

Igor može čitati magične karte koje uzimate od neprijatelja i može prizivati ostale duhove tako da možete spajati bića te stvarati i upravljati posebnim Personama.

POMLAĐIVANJE

Bez obzira na broj ozlijeđenih ili težinu ozljeda, ustanove za pomlađivanje svakoga će izliječiti po istoj cijeni. Ako netko iz vaše družine ima nepravilnosti u statusu, i oni će biti izliječeni. Cijena se razlikuje od mjesta do mjesta, a neka mjesta će vas besplatno liječiti.

KOCKANJE

Tajne kockarnice nalaze se na trgu s trgovinama. Nazivaju se „Judgment 1999“. Da biste igrali na automatima za igre na sreću u kockarnici, otidite do svake igre, pritisnite gumb CROSS (kružić) i slijedite upute na zaslonu. Za napuštanje tih automata pritisnite gumb L1 ili L2.

SPAJANJE

Za „sjedinjavanje“ potrebne su vam dvije magične karte za prizivanje. Potreban vam je i prazan prostor za spremanje Persona u Baršunastoj sobi.

Da biste pribavili nove moći Persone:

1. Kada naidete na demone, obratite im se i uzmite njihovu magičnu kartu.
2. Od Igora zatražite sjedinjavanje u Baršunastoj sobi.
3. Ako odaberete magičnu kartu za prizivanje koju želite upotrijebiti na popisu kombinacija za sjedinjavanje, rezultat sjedinjavanja možete vidjeti na dnu zaslona.
4. Prizovite demone koje je naveo Igor i stvorite novu Personu tako da ih sjedinite. Igor neće provesti sjedinjavanje ako je razina nove Persone viša od razine glavnog lika za 10, jer je opasno pokazivati tako visoku razinu Persone. Postojeće Persone ne mogu se stvoriti sjedinjavanjem.
5. Igor može spremati do 16 novih Persona u Baršunastoj sobi. Ako su vam potrebne, zatražite od Igora da vam ih isporuči.
6. Popis spremljenih Persona prikazat će se na zaslonu. Odaberite bilo koji lik kojem želite dati novu Personu i zatim odlučite kakvu novu Personu vi trebate. Ako je razina prihvaćanja isporuke lika (P-LEVEL) niža od razine nove Persone, Igor je neće isporučiti jer postoji opasnost da bi nova Persona mogla upravljati umom lika.
7. Likovi mogu imati do tri tijela koja će se isporučiti ako jedno od njih stavite u „active status“ (aktivan status). Ako lik dobije nekoliko Persona, one koje nemaju aktivan status nazivaju se „charge status“ (status za napad) za razliku od Persona s aktivnim statusom.

8. Tijekom borbe uvijek možete aktivirati Persone. Da bi se Persone aktivirale, potrebno je potrošiti SP bodove – potrošnja SP bodova ovisi o Personi. Ako neka Persona ima više načina napada, potrošnja SP bodova bit će ista bez obzira na upotrijebljeni napad.

Kada zatražite sjedinjavanje u Baršunastoj sobi, Igor će vam ponuditi dva izbora: „Self Union“ (Samosjedinjavanje) ili „Guide Union“ (Vodeno sjedinjavanje). Odaberite „Guide Union“ (Vodeno sjedinjavanje). Stvorena Persona prikazat će se na zaslonu. Tako ćete znati kakvu Personu možete stvoriti s pomoću magične karte. Odaberite bilo koju Personu koju želite stvoriti. Ako za stvaranje novih Persona ima mnogo kombinacija demona, odaberite onu koja vam se sviđa. Ako ste zadovoljni sa svim uvjetima, pritisnite gumb TRIANGLE (trokut). Igor će vas tada upitati: „Is this O.K.?“ (Je li ovo u redu?). Ako ste zadovoljni, odaberite „Yes“ (Da). Sjedinjavanje će započeti. Igor će učiniti ostalo. Nakon što se sjedinjavanje dovrši, zatražite od Igora da vam isporuči Personu.

Persone mogu imati najviše 15 tijela u statusu za napad i 16 tijela u spremljenom statusu. Ako želite stvoriti nove Persone kada se napune, idite u Baršunastu sobu i u izborniku odaberite „Deliver/Delete“ (Isporuči/Izbrisi). Zatim na sljedećem zaslonu odaberite „Delete“ (Izbrisi) i odlučite koju Personu želite izbrisati. Budite oprezni kada brišete snažne Persone. Personu ranga 8 možete zamijeniti za predmete.

BORBA

Naredbe u borbi odlučuju o radnjama svakog lika. Borba će započeti nakon što unesete naredbe za svakoga. Šest je naredbi za borbu: Sword (Mač), Gun (Puška), Persona (Persona), Prs-Chg (Napad Persone), Item (Predmet) i Defend (Obrana).

Svaki put kad naidete na demone, imat ćete sljedeće opcije za borbu:

Fight (Borba)	Odmah se borite s demonima.
Contact (Kontakt)	Razgovarajte s neprijateljima prije ulaska u borbu ne biste li od demona dobili magičnu kartu ili druge predmete, kao što su magično kamenje, novac ili dragulji.
Form (Oblik)	Promijenite formaciju likova u vašoj družini.
Analyze (Analiza)	Pregledajte statistiku demona koje ste ranije sreli.
Escape (Bijeg)	Pokušajte pobjeći od neprijatelja.
Auto (Automatski)	Uđite u automatiziranu borbu.

RAZVOJ LIKOVA

Razina likova rast će sa sakupljanjem bodova iskustva. STR (snaga) i VIT (fizička snaga) također će rasti. Prozor za porast razine pojavit će se svaki put kada razina poraste. Povećane brojke parametara prikazuju se žutom bojom. Parametre ne možete dodijeliti nijednom liku osim junaku.

Razina isporuke također će porasti ovisno o bodovima Persone. Ako razina isporuke poraste, možete napasti snažnijim Personama.

Persone su neophodne za razvoj likova. Rang Persone raste i nakon uspješnih borbi. Porast ranga ovisi o broju aktiviranih Persona. Za razliku od likova, iskusne vještine dodaju se u svakoj rundi. Osim ranga, rast će i magija i napadi Persone koje može upotrebljavati.

SAVJETI

U gradu i školi ima mnogo ljudi. Slušajte ih i sakupljajte neophodne informacije. Mogli biste dobiti neočekivani savjet.

U gradu i tamnici nekoliko je točaka za spremanje. Spremajte često.

Ako se neki članovi pridruže vašoj družini ili se odvoje, prikazat će se zasloni Formation (Formacija) i Equipment (Oprema). Na pravilan način provjerite vašu formaciju i opremu.

Kada pregovarate s demonima, može se dogoditi neočekivano. Nakon što naidete na demone, možda će razgovarati s vama. Persone mogu razgovarati s demonima bez vaše naredbe.

Ako naidete na naizgled bezizlazne tamnice ili prostorije, potražite skriveni uređaj. Ne odustajte, provjerite sumnjive stvari ili zidove. Pokazat će vam se drugi put...



LIKI

Glavni lik

To ste vi, učenec na šoli St. Hermelin High.

Yuki

To je zaupanja vredna učenka. Veliko deklic na šoli si jo je vzelo za vzornico. Prizvok zateženosti v njenem glasu vam da vedeti, da se lahko zanesete nanjo.

Mark

Mama ga je razvadila, zdaj pa meni, da je pamž. Upre se svoji materi, vendar ne ve, kako je biti odrasel.

Mary

Ta sošolka je pametna in jezikava deklica. Lepo se obnaša, ampak odkar je bila večkrat v bolnicah, je postala veliko bolj razdražljiva in nemirna. V bolnici je bila več mesecev in je zato ni bilo v šoli.

Brad

Brad je pravi nastopač. Je zelo močan, vendar se izogiba ljudi, ki bi ga lahko premagali. Brad je zelo dober z ljudmi, učiteljem pa je všeč. Na žalost pa je vedno preveč zatopljen v svoj videz in v nove trende. Brad je obseden s tem, da bi bil več, kot je.

Nate

Je iz bogate družine in je precej samozavesten fant. Ta samozavest pa ima tudi negativno plat, saj se njegovi prijatelji ne morejo poistovetiti z njim. Njegov butler Alfred mu je nudil čustveno podporo, ki jo je potreboval.

Ellen

Ko je začela obiskovati srednjo šolo, se je ravno vrnila iz tujine. Ellen je priljubljena zaradi svoje dobre osebnosti. Vedno je pozorna in se zanima za nadnaravne pojave.

Alana

Alano lahko povzamemo z eno besedo: avša. Ne zanima jo, kaj bo jutri, njen slogan je, da želi danes živeti kar se da srečno. Reče, kar ji pade na pamet, in stori, kar ji pade na pamet, kar pa slej ko prej priključuje težave.

Ms. Smith

Ms. Smith je privlačna učiteljica, ki se ne drži pravil. Fantje jo imajo zelo radi, ona pa ima rada vse svoje učence. Šolanje je zaključila prav na St. Hermelin High.

Guido Sardenia

Je podpredsednik Sebecovega hčerinskega podjetja v Lunarvaleu. Vendar pa so zloglasne govorice izredno škodile ugledu tega hitro rastočega podjetja, zato je Guido bolj zaskrbljen, kot je bil ponavadi.

PRIVZETE KONTROLE

smerni gumbi	premik
gumb CROSS	odločitev
gumb CIRCLE	dostop do nadzornega zaslona
gumb TRIANGLE	prekini/hitenje (na zemljevidu v 2D in zemljevidu za dogodivščine)
gumb L1	paralelni premik levo (na zemljevidu v 2D in v temnicah v 3D)
gumb R1	paralelni premik desno (na zemljevidu v 2D in v temnicah v 3D)
gumb R2	analiziraj demona

OSNOVNI PRIKAZ

Ko se vaša ekipa premika po mestu Lunarvale, imate na voljo tri različne prikaze zaslona: zemljevid v 2D, temnice v 3D in zemljevid za dogodivščine.

ZEMLJEVID V 2D

Kadar ekipa izstopi iz stavb in se premika po mestu, bo zemljevid v 2D. Prikazuje mesto in okolico. Na zemljevidu bo ekipa prikazana z zelenim simbolom moškega, rdeča puščica pa prikazuje smer, v katero se ekipa giblje. Pritisnite UP, da se premaknete, in pritisnite gumb L2, da dobite pregled celotnega mesta.

TEMNICA V 3D

Zaslону, ko je ekipa v pogledu prve osebe, se reče zaslon za temnice v 3D. Uporabite okno za zemljevid na zgornjem desnem delu zaslona, ali pa uporabljajte funkcijo Auto Map, da se ne izgubite. Okno za zemljevid prikazuje položaj ekipe in bližnje okolice.

Ko se ekipa premakne za določeno število segmentov, se bo luna dvignila ali spustila, lunina doba (Moon Age) pa je sestavljena iz devetih stopenj: od luninega srpa do polne lune.

Lunina doba vpliva na naslednje:

- Na vzorec aktivnosti demonov v borbi, kadar je lunin srp ali polna luna.
- Na spremembo volje demonov, kadar se pogajate.
- Izdelki na razstavi v prodajalni Jewellery Exchange.

ZEMLJEVID ZA DOGODIVŠČINE

Kadar ekipa vstopi v stavbo z zemljevida v 2D ali pa v sobo v načinu temnice v 3D, se bo zaslon spremenil v pogled zemljevida za dogodivščine, kjer lahko vidite, kam ste namenjeni in v kateri dobi je luna. Puščica tik izven zemljevida za dogodivščine označuje izhod.

NADZORNI ZASLON

Pritisnite gumb CIRCLE na zemljevidu v 2D, v temnici v 3D ali na zemljevidu za dogodivščine, da odprete nadzorni zaslon. Izberite med "item" (predmet), "magic" (magija), "system" (sistem), "form" (oblika) in "status" (stanje), da izvedete ukaze, kot je uporaba predmetov, izvajanje magije in analiziranje demonov, ki ste jih premagali. Včasih boste morali izvesti bolj podrobne ukaze z nadzornega zaslona, v tem primeru se bodo prikazali podzasloni.

KAJ JE PERSONA?

Persone imajo različne lastnosti, ki se skrivajo znotraj misli oseb, kjer jim pomagajo. Persone se prikažejo s pomočjo starega božanstva ali demonske prikazni. Vsak lik ima lahko do tri mogočne persone. Če med bojem aktivirate persono, boste porabili SP, poraba SP-ja pa je odvisna od persone.

Na začetku dogodivščine morate pobegniti iz čudne bolnice s pomočjo prebujenih moči persone.

IGRANJE IGRE

KUPOVANJE PREDMETOV

Predmete lahko prodajate in kupujete v veliko prodajalnah, ki jih boste obiskali med dogodivščino. V teh prodajalnah se lahko opremite tudi z orožji in oklepom. Nekatere prodajalne izmenjajo dragulje za predmete.

V prodajalni se premaknite do prodajnega pulta, glejte prodajalca in pritisnite gumb CROSS, če želite načeti pogovor. Kurzor premaknite do "BUY" in pritisnite gumb CROSS.

Odrplo se bo okno za izbiro predmeta. Kadar je predmet napisan s sivo, ga ne morete kupiti – ali nimate dovolj denarja za nakup tega predmeta ali pa že imate 99 enakih predmetov. Izberite predmet, ki ga želite kupiti, in pritisnite gumb CROSS, da izbiro potrdite.

OPOMBA: enakih predmetov imate na sebi lahko največ 99. Ko skupni seštevek predmetov, ki jih že imate, in predmetov, ki jih želite kupiti, doseže številko 99, se številka ne zvišuje več.

PRODAJA PREDMETOV

V prodajalni se premaknite do prodajnega pulta, glejte prodajalca in pritisnite gumb CROSS, če želite načeti pogovor. Kurzor premaknite do "SELL" in pritisnite gumb CROSS.

Predmeti, ki jih ima ekipa, bodo prikazani v dveh vrsticah. Kurzor premaknite do predmeta, ki ga želite prodati, in pritisnite gumb CROSS.

OPOMBA: ko imate pri sebi 999.999.999 denarnih enot, se vrednost ne bo zvišala, tudi če prodate predmete.

OPREMLJANJE PREDMETOV

Spet stopite do prodajalca in odprite zaslon za ukrepe (Action Choice). Kurzor premaknite do "EQUIP" in pritisnite gumb CROSS.

ŽAMETNA SOBA

To je edino mesto, kjer se lahko demoni združijo. Lastnik Igor vam bo predstavil postopek vseh ritualov.

Igor zna brati magične karte, ki jih najdete pri premaganih nasprotnikih, prav tako lahko prikliče druge duhove, tako da lahko združujete bitja in ustvarite ter upravljate posebne persone.

ZDRAVLJENJE

V stavbah za zdravljenje bodo vsi ozdravljeni za pavšalno ceno, ne glede na to, koliko ljudi je poškodovanih in kako hude so poškodbe. Če ima član vaše ekipe nepravilnosti v svojem stanju, bo tudi ta član ozdravljen. Cena je različna od stavbe do stavbe, nekatere institucije pa vas bodo ozdravile brezplačno.

KOCKANJE

V nakupovalni četrti so igralnice, ki poslujejo na skrivaj. Prepoznate jih po imenu: "Judgment 1999". Če želite igrati na igralnih avtomatih v igralnici, stopite do avtomata in pritisnite gumb CROSS, nato pa sledite navodilom na zaslonu. Če želite prenehati z igranjem, pritisnite gumb L1 ali L2.

FUZIJA

Če želite nekaj združiti, potrebujete dve magični karti za priklic. Prav tako potrebujete v žametni sobi prazen prostor za persono.

Če želite dobiti nove moči persone:

1. Ko srečate nove demone, se z njimi pogovorite in vzemite njihove magične karte.
2. V žametni sobi prosite Igorja, naj jih združi.
3. Če izberete, kakšno vrsto magične karte za priklic želite uporabiti, lahko pod seznamom za združevanje vidite, kakšen bo rezultat fuzije.
4. Igor vam bo povedal, katere demone morate priklicati, nato pa jih boste združili in ustvarili novo persono. Igor združitve ne bo opravil, če bi bila stopnja persone višja od stopnje lika za 10 stopenj, ker bi bilo nevarno prikazati persono s tako visoko stopnjo. Obstoječih person ni mogoče ustvariti z združitvijo.
5. V žametni sobi lahko Igor shrani do 16 novih person. Če potrebujete katero izmed njih, prosite Igorja, naj vam jih dostavi.
6. Persono, ki so na voljo, bodo prikazane na zaslonu. Izberite lik, komur želite dostaviti novo persono, in se odločite, kakšno vrsto persone potrebujete. Če je stopnja lika P-LEVEL nižja od stopnje nove persone, Igor le-te ne bo dostavil, saj obstaja nevarnost, da bi ta persona prevzela nadzor nad izbranim likom.

7. Liki lahko lahko nosijo do tri persone, če je stanje ene izmed person aktivno. Če ima izbran lik več person, bodo persone, ki niso aktivne, v stanju pripravljenosti (charge status) v primerjavi z aktivno persono.
8. Med bojem lahko vedno aktivirate persone. Če želite aktivirati persono, boste porabili SP – poraba SP-ja pa je odvisna od persone. Če ima persona več vrst napadov, se bo za vsak napad porabilo enako SP-ja, ne glede na to, kak napad je persona uporabila.

Igor vam bo dal na voljo dve možnosti: "Self Union" ter "Guide Union", kadar ga prosite za združitev v žametni sobi. Izberite "Guide Union". Nato bo rezultat združitve prikazan na zaslonu. To vam bo prikazalo, kakšno persono lahko ustvariti, ko uporabite magično karto. Izberite katero koli persono, ki jo želite ustvariti. Če je več kombinacij demonov za stvaritev novih person, izberite kombinacijo, ki vam je najbolj všeč. Če ste zadovoljni z vsemi pogoji, pritisnite gumb TRIANGLE. Takrat vas bo Igor vprašal "Is this O.K.?" (Ali je to v redu). Če ste zadovoljni, odgovorite z "Yes." (Da.). Združitev se bo pričela. Igor bo nato opravil ostalo. Ko je združitev zaključena, prosite Igorja, naj vam dostavi persono.

Persono imajo lahko največ 15 teles v stanju pripravljenosti in 16 teles v stanju zaloge. Če želite ustvariti nove persone, ko je vaša zaloga polna, pojdite v žametno sobo in izberite v meniju "Deliver/Delete". Nato izberite na naslednjem zaslonu "Delete" in se odločite, katero persono želite izbrisati. Previdni bodite, kadar brišete močne persone. Persono 8. ranga lahko izmenjate za predmete.

BORBA

Bojni ukazi odločijo poteze posameznega lika. Borba se bo pričela, ko ste vnesli ukaze za vse like. Obstaja šest vrst bojnih ukazov: meč, strelno orožje, persona, zamenjaj persono, predmet in obramba.

Kadar koli srečate demone, boste imeli naslednje bojne možnosti:

Fight	Nemudoma stopite v boj z demoni.
Contact	Pred bojem se z nasprotniki pogovorite v upanju, da boste prejeli magično karto ali kakšen drug predmet, kot so magični kamni, denar ali dragulj.
Form	Spremenite postavitev likov v vaši ekipi.
Analyze	Preglejte statistiko demonov, ki ste jih že prej srečali.
Escape	Poskusite pobegniti pred nasprotnikom.
Auto	Stopite v avtomatiziran boj.

RAST LIKOV

Stopnja likov se bo višala, ko poberete točke za izkušnje. Prav tako se bosta povečali vrednost STR in VIT (moč in vitalnost). Vsakič, ko se bo vaša stopnja dvignila, se bo odprlo okno za novo stopnjo. Izboljšani parametri bodo izpisani z rumeno. Parametre lahko dodelujete le junaku.

Zvišala se bo tudi stopnja delivery level, odvisno od točk za persone. Če se zviša stopnja delivery level, boste lahko uporabljali močnejše persone.

Persone so nujno potrebne za rast lika. Rangji person se višajo po uspešnih borbah. Nov rang je odvisen od števila uporabljenih person. Persone bodo dobile izkušnje po vsakem krogu, ravno obratno kot pri likih. Ko se zviša rang persone, bodo persone lahko uporabljale močnejše magične in fizične napade.

NAMIGI

V šoli in mestu je veliko ljudi. Poslušajte jih in zbirajte pomembne informacije. Morda dobite kdaj nepričakovan nasvet.

V mestu in temnicah je več točk, kjer lahko igro shranite. Igro shranjujte pogosto.

Če iz vaše ekipe izstopijo oz. pristopijo člani, se bosta prikazala zaslon za postavitev in opremo. Dobro preglejte svojo postavitev in opremo.

Kadar se pogajate z demoni, se lahko odvijejo nepričakovani dogodki. Kadar srečate demone, se bodo morda želeli z vami pogovarjati. Persone bodo morda same od sebe želele govoriti z demoni, brez vašega ukaza.

Če se znajdete v temnici in sobi brez vidnega izhoda, poiščite skrite naprave. Ne predajte se, preglejte sumljive predmete ali stene. Tako se bo pred vami odprla popolnoma druga pot ...



الشخصيات

الشخصية الرئيسية

إنها أنت، طالب في ثانوية St. Hermelin High.

Yuki

إنها طالبة موثوق بها. تتطلع إليها العديد من الفتيات في المدرسة أيضاً. تتميز بالقليل من الجدية في صوتها، ما يجعلها تبدو كشخص يمكن أن تعتمد عليه.

Mark

أفسدته أمه بالدلال والآن تعتقد أنه مدلل. يتمرد على أمه لكن ليس لديه أي فكرة كيف يكون المرء بالغاً.

Mary

زميلتك في الصف هذه فتاة ذكية ومفعمة بالحياة. وهي مؤدبة، لكن بما أن لها تاريخ في البقاء في المستشفيات، باتت غاضبة ومضطربة. بقيت في المستشفى لأشهر متعددة واضطرت إلى الحصول على إذن بالغياب من المدرسة.

Brad

Brad متفاخر بطبيعته. إنه قوي جداً لكنه يبقى بعيداً عن الأشخاص الذين بإمكانهم أن يوسعوه ضرباً. يجيد Brad التعامل مع الأشخاص ويحبه المعلمون. لسوء الحظ، إنه مشغول دائماً بمظهره الجيد ومنغمس جداً في صيحات الموضة. Brad مهووس بجعل نفسه أكثر مما هو عليه حقاً.

Nate

يأتي من عائلة ثرية وهو شخص يثق بنفسه. إلا أن لثقته تأثيرات عكسية ولا يتفق معه أصدقاؤه جيداً. منحه كبير خدمه Alfred الدعم العاطفي الذي احتاج إليه حقاً.

Ellen

عادت من الخارج عند دخولها الثانوية. تُعرف Ellen بشخصيتها الكاملة. لا تُظهر الضعف أبداً وتهتم بمسائل التنجيم.

Alana

يمكن اختصار Alana بكلمة واحدة: حمقاء. لا تهتم بالغد، بل شعارها عيش الحاضر بأكبر قدر ممكن من السعادة. تقول ما تريد، وتفعل ما تريد، مما يسبب المشاكل دائماً.

الآنسة Smith

الآنسة Smith هي معلمة حسنة المظهر ولا تلتزم بالقواعد. يحبها الفتيان، وهي حنونة جداً تجاه طلابها. ومتخرجة من ثانوية St. Hermelin High.

Guido Sardenia

يشرف على فرع Lunarvale في شركة Sebec كنائب الرئيس. لكن الشائعات الشريرة حول هذه الشركة السريعة النمو شوّهت سمعة الشركة وسببت لـ Guido قلقاً أكثر مما اعتاد.

عناصر التحكم الافتراضية

أزرار الاتجاهات	التحرك
زر CROSS	اتخاذ القرار
زر CIRCLE	الوصول إلى شاشة الأوامر
زر TRIANGLE	الإلغاء/الاندفاع (على 2D Map الخريطة الثنائية الأبعاد) (Adventure Map خريطة المغامرة)
زر L1	التحرك الموازي إلى اليسار (على 2D Map 3D Dungeon (الزنزنة الثلاثية الأبعاد))
زر R1	التحرك الموازي إلى اليمين (على 2D Map 3D Dungeon)
زر R2	تحليل العفريت

شاشات العرض الأساسية

هناك ثلاثة أنواع من العرض عندما يتحرك فريقك في أنحاء بلدة Lunarvale: 2D Map، Adventure Map و 3D Dungeong.

2D MAP

عندما يخرج الفريق من أي مبنى ويتحرك في أنحاء البلدة، ستكون الخريطة ثنائية الأبعاد. وتظهر البلدة ومحيطها. سيظهر الفريق كعلامة رجل باللون الأخضر، ويشير السهم الأحمر إلى اتجاه الفريق. اضغط على UP للتحرك واضغط على L2 لرؤية العرض الشامل للبلدة.

3D DUNGEON

عندما تصبح رؤية الفريق من منظور الشخص الأول، تُسمى الشاشة بعرض 3D Dungeon. استخدم Map Window (نافذة الخريطة) في القسم الأعلى الأيمن من الشاشة أو استخدم وظيفة Auto Map (الخريطة التلقائية) كي لا تضيع. تعرض Map Window موقع الفريق ومحيطه المباشر.

عندما يتحرك فريق لعدد معيّن من الأقسام، سيكبر القمر أو يصغر، ويتألف عمر القمر من تسع مراحل من الهلال إلى البدر.

يؤثر عمر القمر في ما يلي:

- نمط نشاط العفاريت في المعركة عند الهلال أو البدر فحسب.
- تقلّب مزاج العفاريت أثناء المفاوضات.
- المحتويات في صندوق العرض عند مقايضة الجواهر.

ADVENTURE MAP

عندما يدخل الفريق مبنى من مشهد 2D Map، أو إلى غرفة في وضع 3D Dungeon، ستنتقل الشاشة إلى عرض Adventure Map حيث يمكنك أن ترى وجهتك وعمر القمر. يشير السهم خارج Adventure Map إلى المخرج.

شاشة الأوامر

اضغط على الزر CIRCLE في وضع 2D Map، أو 3D Dungeon أو Adventure Map للوصول إلى شاشة الأوامر. حدد من بين "العنصر" و"السر" و"النظام" و"التشكيل" و"الحالة" لتنفيذ الأوامر كالتزود بالعناصر وإلقاء السحر وتحليل العفاريت التي هزمتها. أحياناً ينبغي اختيار أوامر أكثر تفصيلاً من شاشة الأوامر الأولى وفي هذه الحالة، ستظهر شاشات الأوامر الفرعية.

ما هي شخصية PERSONA؟

لشخصيات Persona خصائص متعددة تختبئ داخل أذهان الأشخاص لمساعدتهم. تظهر شخصيات Persona بمساعدة إله عجوز أو بشكل عفريت. يمكن لكل شخصية امتلاك ثلاث شخصيات Persona قوية كحد أقصى. سيؤدي تفعيل شخصية Persona أثناء المعركة إلى استهلاك نقاط المهارات (SP) ويختلف استهلاك SP حسب شخصية Persona.

في بداية المغامرة، ينبغي أن تحاول الهرب من مستشفى غريب بمساعدة قوى Persona الخاصة بك التي استيقظت.

تشغيل اللعبة

شراء العناصر

يمكنك شراء العناصر وبيعها في المتاجر المتعددة التي ستزورها خلال مغامرتك. يمكنك أيضاً التزود بالأسلحة والدروع في هذه المتاجر. حتى أنّ بعض المتاجر تقيض جواهرك بالعناصر.

انتقل إلى منضدة العرض في المتجر، وواجه المساعد في المتجر، واضغط على الزر CROSS للبدء بالمحادثة. حرّك المؤشر نحو "الشراء" ثم اضغط على الزر CROSS.

ستظهر نافذة اختيار العنصر. عندما يكون اسم العنصر باللون الرمادي، لا يمكنك شراؤه - فإما لا تملك المال الكافي لشراء ذلك العنصر أو تملك مسبقاً 99 من هذا العنصر المعين. اختر العنصر الذي ترغب في شراؤه واضغط على الزر CROSS للتأكيد.

ملاحظة: الحد الذي يمكنك الوصول إليه من أي عنصر معيّن هو 99. عندما يبلغ مجموع ما تملك وما تريد شراءه 99، يتوقف الرقم عن الازدياد.

بيع العناصر

انتقل إلى منصة العرض في المتجر، وواجه المساعد في المتجر، واضغط على الزر CROSS للبدء بالمحادثة. حرّك المؤشر نحو "البيع" ثم اضغط على الزر CROSS.

ستظهر العناصر التي يملكها الفريق حالياً في صفّين. حرّك المؤشر نحو العنصر الذي ترغب في بيعه واضغط على الزر CROSS.

ملاحظة: عندما تبلغ أموالك 9999999999، لن يزداد المبلغ حتى إذا باعت عناصرك.

التزوّد بالعناصر

اتجه نحو المساعد في المتجر مرة أخرى، واعرض شاشة اختيار الإجراء. حرّك المؤشر نحو "التزوّد" واضغط على الزر CROSS.

الغرفة المخملية

هذا هو المكان الوحيد حيث يمكن دمج العفاريث معاً. سيوجّهك المالك Igor في كل الطقوس.

بإمكان Igor قراءة بطاقات التعاويد التي تكتسبها من أعدائك ويمكنه استدعاء الأرواح الأخرى، لتتمكن من دمج المخلوقات وإنشاء شخصيات Persona خاصة وإدارتها.

تجديد الحيوية

بغض النظر عن عدد الأشخاص المصابين أو درجة الإصابات، ستسفي مرافق تجديد الحيوية الجميع مقابل الرسم عينه. إذا شكأ أي أحد في فريقك من اضطراب في حالته، فسيسفي أيضاً. يختلف الرسم من مكان إلى آخر وستعطيك بعض الأماكن علاجاً مجانياً.

المقامرة

تقع الكازينوهات التي تتم إدارتها بشكل سري في ميدان التسوق. والاسم الذي يتم استخدامه هو: "Judgment 1999". للعب بالآلات المقامرة في الكازينو، توجه نحو كل لعبة واضغط على الزر CROSS واتبع التعليمات التي تظهر على الشاشة. للخروج من هذه الآلات، اضغط على الزر L1 أو L2.

الانصهار

بهدف "التوحيد"، تحتاج إلى بطاقتي تويوذة استحضار. تحتاج أيضاً إلى مساحة خالية لمخزون Persona ضمن الغرفة المخملية.

للحصول على قوى Persona جديدة:

1. عندما تصادف العفاريت، تواصل معها واحصل على بطاقة التويوذة الخاصة بها.
2. اطلب من Igor التوحيد في الغرفة المخملية.
3. إذا اخترت أي نوع من بطاقة تويوذة الاستحضار لاستخدامها من قائمة مزيج التوحيد، فيمكنك رؤية نتيجة التوحيد في أسفل الشاشة.
4. استحضر العفاريت التي أشار إليها Igor وأنشئ Persona جديدة بتوحيدها. لن يقوم Igor بالتوحيد إذا كان مستوى Persona الجديدة أعلى من مستوى الشخصية الرئيسية بـ 10 لأن عرض Persona بمستوى عالٍ إلى هذا الحد يشكل خطراً. لا يمكن إنشاء شخصيات Persona الموجودة بواسطة التوحيد.
5. بإمكان Igor تخزين 16 شخصية Persona جديدة كحد أقصى في الغرفة المخملية. إذا احتجت إلى أي منها، فاطلب من Igor تسليمها.
6. ستظهر قائمة مخزون Persona على الشاشة. اختر الشخصية التي تريد تسليمها Persona الجديدة ثم قرر ما هو نوع Persona الجديدة الذي تحتاج إليه. إذا كان مستوى قبول التسليم الخاص بالشخصية (P-LEVEL) أدنى من مستوى Persona الجديدة، فلن يقوم Igor بتسليمها بسبب خطر تحكم Persona الجديدة بذهن الشخصية.
7. يمكن للشخصيات أن تحتوي على ثلاثة أجسام كحد أقصى، يتم تسليمها إذا وضعت أحدها في "حالة التفعيل". إذا تلقت الشخصية عددًا من شخصيات Persona، تُسمى شخصيات Persona التي ليست في حالة التفعيل بـ "charge status (حالة الشحن)" مقارنةً بـ Persona في حالة التفعيل.

8. يمكنك دائماً تفعيل شخصيات Persona خلال المعركة. سيكون استهلاك نقاط SP ضرورياً لتفعيل شخصيات Persona - يختلف استهلاك نقاط SP حسب Persona. إذا امتلكت Persona معينة طرقاً متعددة للهجوم، فسيبقى استهلاك نقاط SP عينه مهما كان نوع الهجوم المستخدم.

سيمنحك Igor خيارين، "التوحيد الذاتي" أو "توجيه التوحيد" عندما تطلب منه التوحيد في الغرفة المخملية. اختر "توجيه التوحيد". ثم ستظهر على الشاشة Persona الناتجة عن ذلك. سيطلعك هذا الأمر على نوع Persona الذي يمكنك إنشاؤه باستخدام بطاقة تعويذة. اختر أي Persona تريد إنشاؤها. إذا تواجدت تشكيلات متعددة من العفاريت لإنشاء شخصيات Persona جديدة، اختر التشكيلة التي تعجبك. إذا كنت راضٍ عن الشروط كلها، اضغط على الزر TRIANGLE. في هذه اللحظة، سيسألك Igor "هل هذا مناسب؟". إذا كنت راضٍ، اختر "نعم". وسيبدأ التوحيد. سيهتم Igor بالباقي. عند انتهاء التوحيد، اطلب من Igor التسليم.

يمكن لشخصيات Persona أن تحتوي على 15 جسماً كحد أقصى في charge status (حالة الشحن) و16 جسماً في stock status (حالة المخزون). إذا أردت إنشاء شخصيات Persona جديدة عند امتلائها، انتقل إلى الغرفة المخملية واختر "التسليم/الحذف" من القائمة. ثم اختر "الحذف" في الشاشة التالية وقرر أي Persona تريد حذفها. توخّ الحذر عند حذف شخصيات Persona قوية. يمكنك مقايضة Persona من المرتبة 8 بالعناصر.

المعركة

تقرر أوامر المعركة الإجراء الخاص بكل شخصية. تبدأ المعركة عندما تنتهي من إدخال أوامر الجميع. هناك ستة أنواع من أوامر المعركة: السيف والمسدس وPersona و Prs-Chg والعنصر والدفاع.

عندما تصادف العفاريت، سيكون لديك خيارات المعركة التالية:

القتال	ادخل فوراً في المعركة مع العفاريت.
التواصل	تحدّث مع الأعداء قبل الدخول في معركة على أمل تلقي بطاقة تعويذة من العفریت أو عناصر أخرى كالأدجار السحرية أو المال أو الجواهر.
التشكيل	غيّر تشكيلة الشخصيات في فريقك.
التحليل	يمكنك عرض إحصاءات العفاريت التي تمت مصادفتها مسبقاً.
الهرب	حاول الهروب من العدو.
تلقائي	ادخل في معركة تلقائية.

نمو الشخصية

سيرتفع مستوى الشخصية فيما يتم جمع نقاط الخبرة. ستزداد أيضاً STR (الطاقة) وVIT (القوة الجسدية). ستظهر مجدداً نافذة الانتقال إلى المستوى التالي في كل مرة يكتمل المستوى. ستظهر أرقام المعايير المتزايدة باللون الأصفر. لا يمكنك تخصيص المعايير لأي من الشخصيات باستثناء البطل.

سيكتمل أيضاً مستوى التسليم حسب نقاط Persona. إذا اكتمل مستوى التسليم، فيمكنك شحن شخصيات Persona أقوى.

تعتبر شخصيات Persona ضرورية لنمو الشخصية. تتقدم أيضاً مرتبات Persona بعد المعارك الناجحة. يعتمد تقدم المراتب على عدد شخصيات Persona المفعله. خلافاً للشخصيات، ستتم إضافة مهارة الخبرة في كل دور. إلى جانب تقدّم مرتبة Persona، سيزداد أيضاً السحر والهجمات التي يمكن استخدامها.

تلميحات

هناك الكثير من الأشخاص في البلدة وفي المدرسة. استمع إليهم واطمئن المعلومات الهامة. قد تحصل على تلميح غير متوقع.

هناك العديد من نقاط الحفظ في البلدة ومناطق الزنزانة. قم بالحفظ باستمرار.

إذا انضم بعض الأعضاء إلى فريقك أو انفصلوا عنه، فستظهر شاشة التشكيل وشاشة التجهيزات. تحقق من معلوماتك وتجهيزاتك بشكل صحيح.

عند التفاوض مع العفاريت، قد تحصل أحداث غير متوقعة. بعد مصادفة العفاريت فوراً، قد تتكلم معك. قد تتكلم شخصيات Persona مع العفاريت من دون أمر منك.

إذا صادفت زنزانة أو غرفة تبدو مسدودة، فابحث عن جهاز مخفي. لا تستسلم، وتحقق من الأجزاء المرببة أو الجدران. سيصبح طريق آخر واضحاً لك...

