

ATLUS

©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved. Licensed to and Published by SEGA Europe, Ltd. Developed by ATLUS. Persona is a registered trademark of Atlus U.S.A., Inc.

 XBOX 360

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

La ridistribuzione e l'utilizzo in codice e forme binarie, con o senza modifiche, sono permessi a patto che vengano rispettate le seguenti condizioni:

1. La ridistribuzione del codice deve conservare la nota del diritto d'autore che si trova qui in alto, la lista di condizioni e il seguente disclaimer.
2. La ridistribuzione in forma binaria deve riprodurre la nota del diritto d'autore che si trova qui in alto, la lista di condizioni e il seguente disclaimer nella documentazione e/o altri materiali forniti con la distribuzione.
3. I nomi dei suoi collaboratori non possono essere utilizzati per sostenere o promuovere i prodotti derivati da questo software senza un esplicito e precedente permesso scritto.

QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO DAI TITOLARI DEL COPYRIGHT E COLLABORATORI "COSÌ COM'È" E SENZA ALCUNA GARANZIA ESPlicita O IMPLICITa, COMPRESA, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITe DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE. IN NESSUN CASO IL TITOLARE DEL COPYRIGHT O I COLLABORATORI POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, ESEMPLARI O CONSEGUENZIALI (INCLUSI, MA NON SOLO, LA FORNITURA DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, LA PERDITA DI UTILIZZO, DATI O PROFITTI, O L'INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ) CAUSATI IN QUALSIASI MODO E SOTTO QUALSIASI IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, SIA PER CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA SIA PER ILLECITO (COMPRESA LA NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTI IN QUALSIASI MODO DALL'UTILIZZO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

PERSONA 4
ARENA
ULTIMAX

⚠ AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogiochi e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Prologo >> 03

Yu Narukami 04

Yosuke Hanamura 05 Chie Satonaka 05

Yukiko Amagi 06 Kanji Tatsumi 06

Naoto Shirogane 07 Teddie 07

Mitsuru Kirijo 08 Aigis 08

Akihiko Sanada 09 Elizabeth 09

Labrys 10 Shadow Labrys 10

Yukari Takeba 11 Junpei Iori 11

Rise Kujikawa 12 Ken Amada &
Koromaru 12

SHO Minazuki 13 Sho MINAZUKI 13

Avvio del gioco >> 14

Comandi di base >> 16

Sistema di gioco >> 18

Azioni di base >> 23

Modalità di gioco >> 30

STORY (Storia) 30

BATTLE (Battaglia) 31

Arcade Mode (Modalità Arcade) 31

Score Attack Mode (Modalità a punti) 31

Versus Mode (Modalità Versus) 31

Golden Arena Mode 31

NETWORK (Rete) 33

PRACTICE (Pratica) 37

Lesson Mode (Modalità Lezione) 37

Training Mode (Modalità Addestramento) 37

Challenge Mode (Modalità Sfida) 37

OPTION (Opzioni) 37

Theater (Teatro) 37

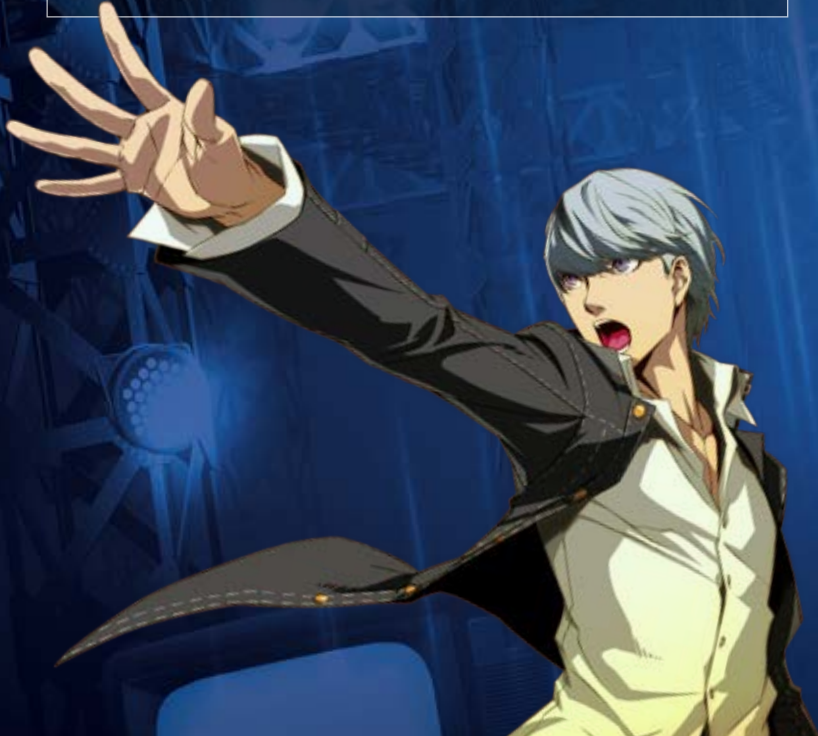
Gallery Mode (Galleria) 38

Options (Opzioni) 39

Riconoscimenti >> 40

Garanzia >> 44

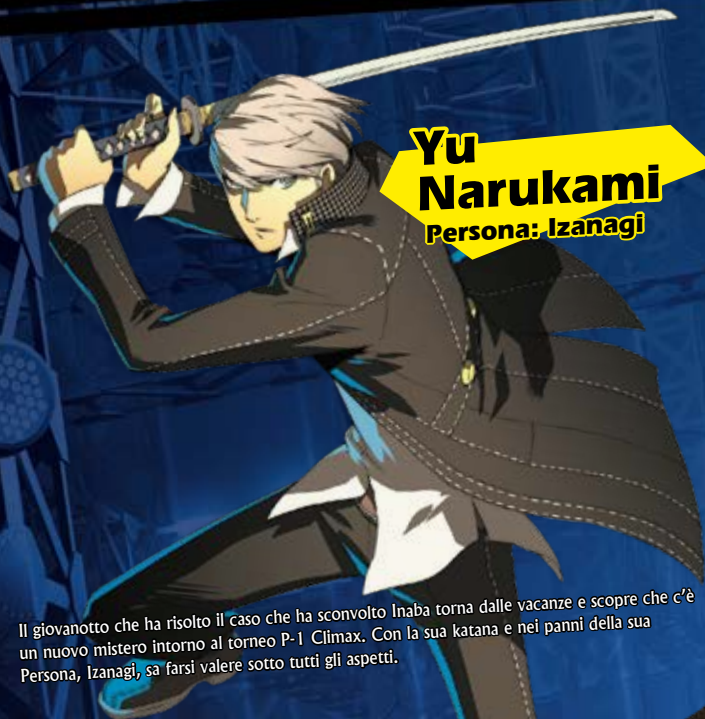
Assistenza Tecnica >> 45





PROLOGO

Mentre il cast di personaggi cerca di sbrogliare la matassa e capire chi è la mente che si nasconde dietro le ultime vicende, il Midnight Channel è di nuovo in onda a Yasoinaba! Ora la fiction ha effetti nel mondo reale e sta anche per iniziare il pazzesco torneo di lotta chiamato P-1 Climax!



Yu Narukami

Persona: Izanagi

Il giovanotto che ha risolto il caso che ha sconvolto Inaba torna dalle vacanze e scopre che c'è un nuovo mistero intorno al torneo P-1 Climax. Con la sua katana e nei panni della sua Persona, Izanagi, sa farsi valere sotto tutti gli aspetti.

Azione furiosa	Big Gamble	A + B
Abilità	Heroic Bravery	⬇️ + X o A
	Zio	⬇️ + Y o B
	Raging Lion	⬇️ + X o A
	Swift Strike	⬇️ + Y o B
SP Skill (Abilità SP)	Lightning Flash Ziodyne	⬇️⬇️ + X o A ⬇️⬇️ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Cross Slash	⬇️⬇️ + Y o B
	1. Thunder God Dance	⬇️⬇️ + X o A
	2. Thunder God Dance	dopo 1. X, X A, Y, A, Y, B, X + A
	3. Thunder God Dance	dopo 2. ⬇️⬇️ + Y + B
Thunder God Dance	dopo 3. carica poi ⬇️ + Y + B	
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Million Truths	⬇️⬇️⬇️ + Y + B

Yosuke Hanamura

Persona: Jiraiya

Studente del 3° anno del liceo di Yasogami, era la mente della squadra investigativa che ha risolto il caso dello scorso anno. È un simpatico imbroglione con mosse veloci ed imprevedibili. La sua Persona è Jiraiya, il padrone del vento.

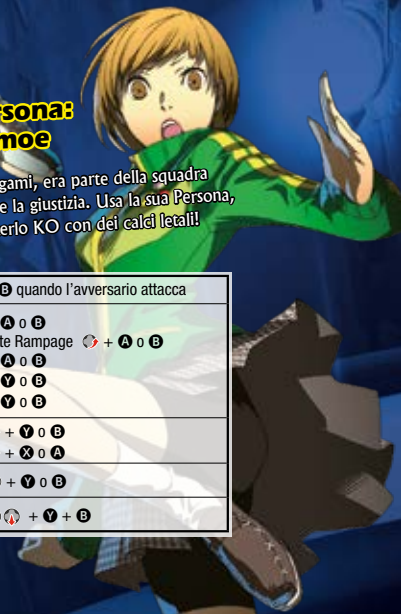
Azione furiosa	Dodge	A + B quando l'avversario attacca
Abilità	Dash Spring	⬇️ + A o B
	Tentarafo	⬇️ + Y o B
	Flying Kunai	(in aria) ⬇️ + X o A
	Mirage Slash	(in aria) ⬇️ + Y o B
	Moonsault	(in aria) ⬇️ or ⬇️ + X o A
	Crescent Slash Flying Flash Cut	durante il Moonsault X o A (in aria) ⬇️ or ⬇️ + Y o B
SP Skill (Abilità SP)	Garudyne	⬇️ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Sukukaja	⬇️⬇️ + Y o B
	Shippu - Nagareboshi	(in stato Sukukaja) ⬇️⬇️ + Y or B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Brave Blade	⬇️⬇️⬇️ + Y + B

Chie Satonaka

Persona: Tomoe

Studentessa del terzo anno del liceo di Yasogami, era parte della squadra investigativa. Adora le bistecche, il kung fu e la giustizia. Usa la sua Persona, Tomoe, per avvicinarsi all'avversario e metterlo KO con dei calci letali!

Azione furiosa	High Counter	A + B quando l'avversario attacca
Abilità	Rampage	⬇️ + A o B
	Skull Cracker	durante Rampage ⬇️ + A o B
	Herculean Strike	⬇️ + A o B
	Dragon Kick	⬇️ + Y o B
	Black Spot	⬇️ + Y o B
SP Skill (Abilità SP)	God's Hand Power Charge	⬇️⬇️ + Y o B ⬇️⬇️ + X o A
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Agneyastra	⬇️⬇️ + Y o B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Galactic Punt	⬇️⬇️⬇️ + Y + B



Yukiko Amagi

Persona:
Konohana Sakuya

L'erede dell'Amagi Inn e studentessa del 3° anno al liceo Yasogami. È intelligente ed educata, ma a volte ha la testa per aria... Lei e Chie sono amiche di lunga data. I suoi ventagli e la sua Persona, Konohana Sakuya, le permettono di attaccare dalla distanza.

Azione furiosa	Dia	A + B tieni premuto per recuperare
Abilità	Agi	🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Maragi	🔴 + 🔴 o 🔴 B
	Flame Dance	🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Fire Boost	🔴 + 🔴
	Fire Break	🔴 + 🔴
	Fire Amp	🔴 + 🔴 + 🔴
	Phoenix Flame Swirl	quando il Turbo di fuoco è almeno al livello 6 🔴 🔴 🔴 + 🔴 o 🔴 A
SP Skill (Abilità SP)	Agidyne	🔴 🔴 + 🔴 o 🔴 B (ritardabile)
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Maragidyne	🔴 🔴 + 🔴 o 🔴 B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Full Bloom	🔴 🔴 🔴 + 🔴 + 🔴 B

Naoto Shirogane

Persona:
Sukuna-Hikona

Appartiene alla 5ª generazione degli Shirogane, una famiglia di detective. La polizia si fida di lei, nonostante la sua giovane età, e ha partecipato alle indagini sugli omicidi dell'anno scorso. La pistola, le trappole e le mosse letali di Sukuna-Hikona la rendono molto, ma molto, pericolosa.

Azione furiosa	1. Shield of Justice Counter Shot Counter Shot EX Safety	A + B quando l'avversario attacca (dopo 1.) 🔴 o 🔴 A o 🔴 Y o 🔴 B (dopo 1.) 🔴 X o 🔴 A o 🔴 Y o 🔴 B (dopo 1.) 🔴 X o 🔴 A o 🔴 Y o 🔴 B
Abilità	Double Fangs	🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Aim	🔴 + 🔴 o 🔴 A
	Snipe (Front)	mentre mira 🔴
	Snipe (Ricochet)	mentre mira 🔴
	Snipe (Anti-Air)	mentre mira 🔴
	Cancel Aim	mentre mira 🔴 o 🔴 + 🔴
SP Skill (Abilità SP)	Blight	🔴 + 🔴 o 🔴 B
	Hair-Trigger Megido	🔴 + 🔴 o 🔴 B
	Anti-S SP Pistol α	🔴 🔴 + 🔴 X
	Anti-S SP Pistol β	🔴 🔴 + 🔴 A
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Hamaon	🔴 🔴 + 🔴 Y
	Mudoon	🔴 🔴 + 🔴 B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Raid Critical Shot	🔴 🔴 + 🔴 X o 🔴 A, poi 🔴 X o 🔴 A 🔴 🔴 + 🔴 X o 🔴 A, poi 🔴 Y o 🔴 B
	Judge of Hell	🔴 🔴 🔴 + 🔴 Y + 🔴 B

Kanji Tatsumi

Persona:
Take-Mikazuchi

Un giovanotto che in passato aveva la fama di essere un violento punk. Nonostante il suo aspetto, ha un cuore d'oro ed è bravissimo con l'uncinetto. Preferisce il combattimento ravvicinato con lanci potenti e la sua Persona è il fragoroso e vigoroso Take-Mikazuchi.

Azione furiosa	What a Pain!	A + B
Abilità	Cruel Attack	🔴 + 🔴 X o 🔴 A
	Added Cruel Attack	(dopo certe mosse) 🔴 + 🔴 X o 🔴 A
	This'll Hurt!	🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
	Gotcha!	🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
	Bet Ya Can't Take This! Primal Force	(in aria) 🔴 + 🔴 X or 🔴 A carica 🔴 poi 🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
SP Skill (Abilità SP)	Ass Whoopin', Tatsumi-Style	🔴 🔴 + 🔴 X o 🔴 A
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Burn To A Crisp!!	(vicino all'avversario) 🔴 🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	The Man Series: Brofist	🔴 🔴 🔴 + 🔴 Y + 🔴 B

Teddie

Persona: Kintoki-Douji

Un essere uscito dalla TV. È il clown del gruppo e corre dietro a tutte le ragazze. Prima era vuoto dentro... chissà adesso...? Con i suoi artigli e la sua Persona, Kintoki-Douji, tira su il morale a tutti con le sue folli buffonate.

Azione furiosa	Teddie Decoy	A + B quando l'avversario attacca
Abilità	Bearscrew	🔴 + 🔴 X o 🔴 A
	Puppetteddie	🔴 + 🔴 X o 🔴 A
	Teddivision	🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
	Teddie Warp 2D Teddie	dopo Teddivision 🔴 + 🔴 Y o 🔴 B 🔴 🔴 + 🔴 X or 🔴 A
SP Skill (Abilità SP)	Tomahawk	🔴 🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
	Mystery Teddie SP	🔴 🔴 + 🔴 X o 🔴 A
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Nihil Hand	🔴 🔴 + 🔴 X o 🔴 A, poi 🔴 X o 🔴 A o 🔴 Y o 🔴 B
	Circus Bear	🔴 🔴 + 🔴 Y o 🔴 B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Kamui Kablooy	🔴 🔴 🔴 + 🔴 Y + 🔴 B

Mitsuru Kirijo

Persona: Artemisia

Ereditiera della Kirijo Group, una megacorporation, e membro del SEES, che mise fine all'incidente di Tatsumi Port Island. Sebbene sia bellissima e molto conosciuta, è anche riservata. Artemisia, la sua Persona, è in grado di congelare gli avversari fino alle ossa.

Azione furiosa	Getsu-ei	A + B
Abilità	Coup Droit	carica poi + o
	Tentarafo	carica poi + o
	Bufula	carica poi + o
SP Skill (Abilità SP)	Myriad Arrows	+ o
	Bufudyne	+ o
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Mabufudyne	+ o
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Niflheim	+ o

Aigis

Persona: Athena

Un androide da combattimento costruito dalla Kirijo Group per distruggere gli Shadow. Sebbene si tratti di una macchina, il suo cuore le permette di invocare la sua Persona, Athena. Le sue armi letali e l'Orgia Mode (modalità Orgia) le danno un netto vantaggio.

Azione furiosa	Escape Change	A + B
Abilità (Normale)	Mode Change	+ o
	7th Gen Gatling Blast	+ o
	7th Gen Radical Cannon	+ o
	7th Gen Vulcan Cannon	(in aria) + o
Abilità (Orgia)		
Abilità (Normale)	Orgia Boost	
	Back Boost	
	Air Boost	(in aria) +
	Hover Boost	(in aria) + +
	Megido Fire EX	+ o
	Pandora Missile Launcher	+ o
	SP Skill (Abilità SP)	Goddess Shield
Multi-Mounted Machine Gun Orion		(in aria) + o
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Heavenly Spear	+ o
	Extreme Orgia Mode	+ + a certe condizioni
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Heritage Liberator Palladion	(in aria) + o

Akihiko Sanada

Persona: Caesar

Un ex membro del SEES, molto vicino a Mitsuru. Sebbene sia ancora uno studente universitario, la sua sete di potere lo ha portato a girare il mondo allenandosi. È in grado di lanciarsi sull'avversario con rapidi pugni, per poi finirlo con la sua Persona, Caesar.

Azione furiosa	Double Uppercut	A + B
Abilità	1. Kill Rush	+ o
	1. Dodge Strike	+ o quando l'avversario attacca
	1. Assault Dive	(in aria) + o
	Corkscrew	(o dopo 1.) + o
	Boomerang Hook	(o dopo 1.) + o
	Sonic Punch	(o dopo 1.) + o
	Duck Weave	+ o (dopo 1.) + o
SP Skill (Abilità SP)	Cyclone Uppercut	+ o
	Thunder Fists	+ o
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Maziodyne	+ o
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Earth Breaker	+ o

Elizabeth

Persona: Thanatos

Ex residente della Velvet Room e "una che gestisce il potere". Ha un aspetto fragile, ma dimostra una carica straordinaria. Può bloccare gli avversari con le carte Persona e poi decimarli con Megidolaon.

Azione furiosa	Shuffle Time	vicino all'avversario A + B
Abilità	Maziodyne	+ o
	Mabufudyne	+ o
	Magarudyne	+ o
	Maragidyne	+ o
	Debilitate	carica poi + o quando l'avversario attacca
SP Skill (Abilità SP)	Mind Charge	+ o
	Mahamaon	+ o
	Mamudoon	+ o
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Diarahan	+ o
	Ghastly Wail	vicino all'avversario + o
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Megidolaon	+ + quando l'avversario attacca

Labrys Persona: Ariadne

Presidente del liceo Yasogami, ma in realtà si tratta del prototipo di un robot anti-Shadow della Kirijo Group. Ariadne è la Persona che ha acquisito accettando il proprio Shadow. La sua ascia diventa più potente ogni volta che viene brandita!

Azione furiosa	5th Gen Axe Slash	A + B
Abilità	1. Chain Knuckle 2. Winch Dash Brake Extra Attack Guillotine Axe Guillotine Aerial Weaver's Art: Orb Weaver's Art: Sword	⚡ + X o A (durante 1.) ⚡ durante 2. ⚡ durante 2. X o A ⚡ + X o A (in Aria) ⚡ + X o A ⚡ + Y o B ⚡ + X o A o Y o B
SP Skill (Abilità SP)	Weaver's Art: Beast	⚡ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Weaver's Art: Breaking Wheel Brutal Impact	⚡ + Y o B ⚡ + X o A
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Weaver's Art: Inquisition	⚡ + Y o B

Shadow Labrys Persona: Asterius

Lo Shadow originatosi dal lato oscuro di Labrys, che si supponeva fosse stato accolto dalla sua ospite... Insieme alla propria Persona gigante, Asterius, è in grado di schiacciare chiunque le sbarri il passo con attacchi brutali e a tutto campo!

Azione furiosa	5th Gen Axe Slash	A + B
Abilità	Guillotine Axe Guillotine Aerial Chain Knuckle Flame of Hades Buffalo Hammer Massive Slaughter Public Execution	⚡ + X o A (in aria) ⚡ + X o A ⚡ + X o A ⚡ + Y o B ⚡ + Y o B carica ⚡ poi ⚡ + Y o B carica ⚡ poi ⚡ + Y o B
SP Skill (Abilità SP)	Challenge Authority	⚡ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Brutal Impact Titanomachia	⚡ + X o A ⚡ + Y o B poi comandi aggiuntivi
Instant Kill (Uccisione istantanea)	1. Labyrinthos Gate Labyrinthos Gate Throw	⚡ + X + A (dopo 1., vicino all'avversario) ⚡ + X + A

Yukari Takeba Persona: Isis

Ex membro dei SEES. Ora frequenta l'università e lavora come modella. Sfrutta le proprie abilità fisiche lavorando come attrice in uno show di supereroi. È in grado di causare una discreta tempesta con le sue frecce e la sua Persona, Isis.

Azione furiosa	Feather ☆ Slasher	A + B
Abilità	Feather ☆ Arrow Feather ☆ Bomb Feather ☆ Flip Feather ☆ Shot Magaru	⚡ + X o A ⚡ + X o A ⚡ + Y o B durante Feather Flip X o A o Y o B ⚡ + Y o B
SP Skill (Abilità SP)	Hyper Feather Shot	⚡ + X o A
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Magarula	⚡ + Y o B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Final Feather Arrow	⚡ + Y + B

Junpei Iori Persona: Trismegistus

Ex membro dei SEES. Al momento è un membro di riserva degli Shadow Operatives e, nel tempo libero, allena una squadra di baseball di ragazzini. Con la sua mazza preferita e la sua Persona, Trismegistus, mira sempre agli spalti!

Azione furiosa	Super Flamingo Swing	A + B
Abilità	Super Spin Swing Super Bunt Full Speed Slide Deathbound	⚡ + X o A ⚡ + X o A ⚡ + Y o B ⚡ + Y o B
SP Skill (Abilità SP)	Inferno Homer Comeback Grand Slam Victory Cry	⚡ + X o A poi X o Y o B o A ⚡ + Y o B poi X o Y o B o A si attiva automaticamente dopo 10 giri
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Super Vorpai Bat	⚡ + Y o B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Explosive Level-Up Grand Slam	⚡ + Y + B

Rise Kujikawa

Persona: Himiko

Risette, idolo del liceo, si sta preparando a fare il suo ritorno nell'industria dello spettacolo. In origine era un membro di supporto della squadra investigativa, ma la sua Persona, Himiko, si è sviluppata, permettendole di essere presente in prima linea. Entrerà in scena in un tripudio di suoni!

Azione furiosa	Reflective Bit	A + B
Abilità	ROCK ☆ YOU!	⚡ + X o A
	No Touching!	⚡ + X o A
	Platinum Disc	⚡ + Y o B
	Tetrakarn	⚡ + Y
	Makarakarn	⚡ + B
Arrow Rain	⚡ + X o A	
SP Skill (Abilità SP)	Hysterical Slap	⚡ + X o A
	Risette Field	⚡ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Risette: Live on Stage	⚡ + Y o B
Instant Kill (Uccisione istantanea)	True ♥ Story	⚡ + Y + B

Ken Amada & Koromaru

Personas: Kala-Nemi & Cerberus

Ex membro dei SEES. Al momento frequenta il 2° anno alla scuola media Gekkoukan ed è ormai diventato abile e affascinante, sebbene sia troppo preoccupato per la propria statura. Partecipa alla battaglia a Inaba con il proprio amichetto Koromaru.

Azione furiosa	Vile Assault	A + B
Abilità	1. Charge Thrust	⚡ + X o A
	Gigantic Impact	dopo 1. X o A
	Mediarama	⚡ + X o A
	Zan - Hakuro Battouga	⚡ + Y o B
	Zetsu - Hakuro Battouga	⚡ + Y o B
SP Skill	Thunder Reign	⚡ + X o A
	Fire Breath	⚡ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Super Gattai! Ultimate Cross	⚡ + X o A
Instant Kill (Uccisione istantanea)	Baptism of Light and Darkness	⚡ + Y + B

SHO Minazuki

Persona: Nessuno

Un misterioso giovanotto che sbarrò il passo a Yu e si autodefinisce la mente dietro questo incidente. Con tutti i brutti giochi di parole che fa, potrebbe avere qualcosa a che fare con "quella persona"...? Non è in grado di usare una Persona ma, in compenso, è dotato di capacità sovrumane.

Azione furiosa	Izayoi Ura Izayoi	A + B (in aria) A + B
Abilità	Survival Knife	carica ⚡ poi ⚡ + X o A o Y o B
	1. Hougetsuzan: Flash Fang	⚡ + X o A
	2. Hougetsuzan: Soaring Fang	⚡ + X o A (durante 1. X o A)
	3. Hougetsuzan: Destructive Fang High-Speed Movement	(in aria) ⚡ + X or A (durante 2. X o A) ⚡ + Y or B (durante 1. o 2. Y o B)
SP Skill (Abilità SP)	Blazing Moon Barrage	⚡ + X o A
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Moon Smasher	⚡ + X o A
Instant Kill (Uccisione istantanea)	—	—

Sho MINAZUKI

Persona: Tsukiyomi

Un giovane misterioso circondato da un'aura malefica. È sempre composto e nessuno conosce le sue origini e il suo obiettivo. Sa dominare il campo di battaglia con le sue mosse imprevedibili e con sequenze di potenti attacchi.

Azione furiosa	Izayoi Ura Izayoi	A + B (in aria) A + B
Abilità	Survival Knife	⚡ + X o A
	1. Hougetsuzan: Flash Fang	⚡ + X o A
	2. Hougetsuzan: Soaring Fang	durante 1. ⚡ + X o A
	3. Hougetsuzan: Destructive Fang	durante 2. ⚡ + X o A
	Tsukiyomi Spirit Drain/Life Drain	⚡ + Y o B ⚡ + Y o B
SP Skill	Wings of Purgatory	⚡ + Y o B
Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio)	Moon Smasher	⚡ + X o A
	Dream Fog	⚡ + Y o B quando l'avversario attacca
Instant Kill (Uccisione istantanea)	God and Demon Annihilation	⚡ + Y + B

AVVIVO DEL GIOCO

Premi **START** nella schermata del titolo per accedere al menu principale.

Data Creation (creazione dati)

Quando avvil il gioco per la prima volta, dovrai creare i dati di salvataggio e i dati replay. La creazione dei dati replay prende un po' di tempo.

Main Menu (Menu principale)

Qui saranno elencate le varie modalità di gioco. Per ulteriori informazioni su queste modalità, consulta pag. 30.



AUTO-SAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO)

Questo gioco supporta un'opzione per il salvataggio automatico. In questo modo i tuoi progressi e le tue impostazioni saranno salvati automaticamente dopo le battaglie, quando modifichi le opzioni, ecc... Puoi anche salvare manualmente dal menu Options (Opzioni, a pag. (p. 38).

Flow of the Game (Flusso del gioco)

Nelle diverse modalità Versus, devi prima selezionare il lato del controller e il tipo di personaggio.

Controller Select (Selezione controller)

In certe modalità, sarà visualizzata la schermata di selezione del controller. Usa il tasto direzionale (i tasti direzionali) o la levetta sinistra per assegnare il tuo controller al lato desiderato.



Character Select (Selezione personaggio)

Qui potrai scegliere il personaggio che vuoi utilizzare in battaglia e decidere tra varie opzioni di personalizzazione.



COLOR PRESET	Scegli una selezione cromatica predefinita sia per la tua Persona che per il tuo personaggio.
PERSONAGGIO	Seleziona una tavolozza di colori solo per il tuo personaggio.
PERSONA	Seleziona una tavolozza di colori solo per la tua Persona.
NAVIGATION	Scegli il tuo Navigatore.
BOSS MODE	Premi il pulsante Y per passare alla modalità Boss.

Tipo di personaggio

Quando scegli un personaggio, puoi sceglierlo tra due diversi tipi: Normal (Normale) e Shadow. I tipi Shadow si differenziano dai tipi Normal per le seguenti caratteristiche (tieni presente che alcuni personaggi non hanno uno Shadow).



Caratteristiche dei tipi Shadow

Attacco più basso in confronto ai tipi Normal

Impossibile usare i Burst (Scariche)

Il risveglio è impossibile

Più HP (Punti energia)

L'indicatore SP si riempie più velocemente

L'indicatore SP rimane uguale tra un round e l'altro

È possibile utilizzare in qualsiasi momento le abilità SP da risveglio

L'abilità di usare la modalità Shadow Frenzy (Furia Shadow) (pag. 20, 29)

Stage / BGM Select (Selezione scenario e musica di sottofondo)

Puoi scegliere lo scenario e la musica di sottofondo per il match. Con AUTO saranno selezionati lo scenario e la musica di sottofondo specifici del personaggio, mentre con RANDOM la selezione sarà casuale.

COMANDI DI BASE

Per le mosse specifiche di ogni personaggio, consulta pag. 4. Per le azioni di base, consulta pag. 23.



- È possibile riassegnare certe funzioni dal menu Options (Opzioni, pag. 38).
- Per informazioni sulla funzione vibrazione, consulta pag. 38.
- I comandi elencati in questo manuale si riferiscono a quando il personaggio è rivolto verso destra. I comandi saranno invertiti quando il personaggio è rivolto nella direzione opposta.

Comandi del menu

Levetta sinistra/Tasto D	Muovi il cursore
Pulsante A	Conferma selezione
Pulsante B	Annulla selezione / Torna alla schermata precedente
START	Apri il menu di pausa

Comandi per la battaglia

Levetta sinistra/Tasto D	Muovi il personaggio
Pulsante A	Attacco forte
Pulsante B	Attacco forte Persona
Pulsante X	Attacco debole
Pulsante Y	Attacco debole Persona
LB	Azione furiosa (Pulsante A + Pulsante B)
RB	Azione evasiva (Pulsante X + Pulsante Y)
LT	Record (Registra) (in modalità Addestramento)
RT	Play (Riproduci) (in modalità Addestramento/Sfida)
Premi LS	Burst (Pulsante X + Pulsante Y + Pulsante B)
Premi RS	One More Cancel (Un altro annullamento) (Pulsante X + Pulsante A + Pulsante Y)
START	Apri il menu di pausa

Comandi STORY Mode (modalità Storia)

Levetta sinistra/Tasto D	Muovi il cursore/testo
Pulsante A	Pag. successiva/Conferma
Pulsante B	Pag. successiva/Annulla
Pulsante X	Nascondi finestra
Pulsante Y	Attiva/Disattiva lettura automatica
LB	Visualizza/Chiudi testo
RB	Salta testo (automaticamente)
RT	Salta testo (quando lo tieni premuto)
BACK	Nascondi guida comandi
START	Apri il menu di pausa

SISTEMA DI GIOCO

Imparare a leggere lo schermo è fondamentale in battaglia!



1	Icona round	ogni icona rappresenta un round vinto.
2	Indicatore HP	visualizza i punti energia (HP) rimasti al personaggio. Se il tuo indicatore raggiunge lo zero, perdi il round.
3	Punteggio	il tuo punteggio attuale.
4	Tempo	il tempo rimasto. Se il tempo scade, vince il personaggio con più HP (punti energia).
5	Indicatore SP	usare mosse potenti, come le abilità SP e gli Skill Boost, ti costa diversi SP. Guadagni SP quando colpisci il tuo avversario o quando vieni colpito dagli attacchi dell'avversario.
6	Indicatore BURST	indica se puoi o non puoi usare un Burst. L'indicatore si riempie col tempo e improvvisamente apparirà la parola "BURST" quando potrai usarlo.
7	Indicatore Persona	gli HP (punti energia) della tua Persona. Ogni volta che la tua Persona prende un colpo ne perdi uno. Se raggiunge lo zero, la tua Persona non sarà disponibile per un po'.
8	Contatore colpi	visualizza il numero di colpi e i danni totali della combo eseguita. Il contatore colpi può essere di due colori. Rosso: una combo valida Giallo: una combo che l'avversario avrebbe potuto schivare
9	Simboli personaggio	certi personaggi hanno degli indicatori o icone specifiche.
		indica come difendersi da certe mosse. Rosso e bianco [(!)] : puoi eseguire un Throw Escape (Sfuggire al lancio). Rosso e giallo [(!!)] : la mossa non è parabile. Verde [(!)] : sei stato colpito da un attacco basso mentre paravi in alto. Blu [(!)] : sei stato colpito da un attacco alto mentre paravi in basso.
10	Icona !	
11	Indicatore Status:	indica ciò che è appena avvenuto, come contrattacchi o acciacchi.

Gli indicatori

Indicatore HP (punti energia)



La barra azzurra indica i punti energia di un personaggio. Se pari gli Skill dell'avversario e usi le azioni furiose, l'indicatore diventa blu e si rigenera col tempo. Quando subisci dei danni, l'indicatore diventa verde e il danno viene visualizzato in rosso.

Indicatore SP



Puoi spendere SP per usare certe mosse. La quantità di SP spesi dipende dalla mossa. Ogni segmento rappresenta 25 SP, per un massimo di 100. Questi arrivano fino a 150 quando sei in modalità risveglio.

Indicatore BURST



In riempimento



Pieno



Impossibile usare

Questo indicatore deve essere pieno perché tu sia in grado di usare un Burst. Quando la parola "BURST" lampeggia sullo schermo, l'indicatore è pieno. Mentre si sta ricaricando, sarà visualizzata solo una "B", ma questa si trasformerà in "BURST" quando l'indicatore sarà pieno. Quando non può essere usato, è contrassegnato con una X (accade durante certe sequenze d'attacco).

Indicatore Persona



Ogni volta che la tua Persona prende un colpo, perderai una carta sul tuo indicatore Persona. Quando avrai esaurito tutte le carte, la tua Persona sarà debole e non sarà disponibile per un po'. A quel punto l'indicatore si rigenererà: una volta pieno, potrai ricominciare ad usare la tua Persona.



COSA VUOL DIRE ESSERE IN UNO STATO DI RISVEGLIO?

Quando i tuoi HP scendono sotto una certa soglia, automaticamente ti "risveglierai" (solo i tipi Normal). Il risveglio innalzerà la soglia massima di SP a 150, aggiungendo 50 SP al tuo indicatore, aumentando la tua difesa e permettendoti di usare le Abilità SP da risveglio.

SISTEMA DI BATTAGLIA

Utilizzando i diversi sistemi, potrai avere un vantaggio in battaglia.

Primo attacco

Se metti a segno il primo colpo del round, avrai un bonus SP (uno ogni round).



S Hold (Skill Hold) System

Quando tieni premuto il pulsante **Y**, viene visualizzato l'indicatore S Hold, in quest'ordine: "SKILL" > "SP" > "AwakenedSP" > "Instant Kill". Se rilasci, il tuo personaggio eseguirà la mossa visualizzata proprio sull'indicatore.

*Dagli SP Skills in avanti, potrai usarli soltanto quando vengono soddisfatte le condizioni d'uso.



Shadow Frenzy (Furia Shadow)

Selezionando il tipo Shadow del personaggio, potrai usare la modalità Shadow Frenzy in battaglia. Quando i tuoi SP sono al massimo, premi contemporaneamente pulsante **X** + pulsante **Y** + pulsante **B** per attivarla. Mentre la modalità Shadow Frenzy è attiva, puoi usare SP Skills e Skill Boosts tutte le volte che vuoi per un po' di tempo.



Contrattacco/Contrattacco fatale

Il Counter Hit (Contrattacco) si verifica quando colpisci il nemico proprio mentre questi sta attaccando, il che fa aumentare i danni che infliggi e il suo tempo di recupero. Se esegui un Counter Hit con una certa mossa per ogni personaggio, diventerà un Fatal Counter (Contrattacco fatale). Per tutti i colpi successivi a un Contrattacco fatale, aumenterà l'intervallo di tempo che serve per il loro recupero.

AILMENTS (Acciacchi)

Alcune mosse ti causano degli acciacchi, che rappresenteranno per te uno svantaggio. Molti degli acciacchi guariscono col tempo e puoi mettere fine ad alcuni di essi anticipatamente attaccando il tuo avversario.



Shock

Non sarai in grado di muoverti.



Panic (Panico)

I tuoi comandi saranno invertiti.



Poison (Veleno)

I tuoi HP diminuiranno gradualmente.



Rage (Rabbia)

Sarai più forte ma perderai la capacità di parare. Non puoi recuperare colpendo il tuo avversario.



Charm (Fascino)

Il tuo avversario prosciuga alcuni dei tuoi SP.



Mute (Muto)

Non puoi invocare la tua Persona.



Fear (Paura)

Ogni colpo è considerato un Contrattacco fatale.



Freeze (Congelamento)

Non sarai in grado di fare alcunché. Premendo sul tasto D ripetutamente recuperi più in fretta.



NEGATIVE PENALTY (PENALITÀ NEGATIVA)

Se continui a giocare in maniera difensiva per troppo tempo, subirai una Penalità negativa, subendo più danni del solito.



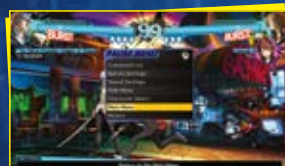
REGOLE DI BASE

Battles (Battaglie)	Il personaggio i cui HP (punti energia) raggiungono lo zero perde il round, che viene aggiudicato al suo avversario. Il primo personaggio ad aggiudicarsi due round vince l'incontro. Puoi cambiare il numero di round nel menu Options (Opzioni, pag. 38).
Time Limit (Tempo)	Ogni round dura 99 secondi e il conto alla rovescia inizia immediatamente al principio del round. Se il tempo scade, vince il personaggio con più HP (punti energia).
Draws (Pareggio)	Se entrambi i personaggi raggiungono zero HP nello stesso momento oppure hanno la stessa quantità di HP quando scade il tempo, il round finisce con un pareggio e bisognerà giocarne uno extra. Se anche questo round extra finisce in parità, l'intero incontro sarà dichiarato un pareggio.
Continuing (Continuare)	In modalità Arcade, puoi continuare dalla schermata Selezione personaggio, premendo START nella schermata Game Over.

MENU DI PAUSA

Se premi START durante la battaglia, aprirai il menu di pausa. Da lì potrai visualizzare la lista di comandi del tuo personaggio, modificare i comandi e tornare al menu principale. Le voci che troverai nel menu di pausa dipendono dalla modalità in cui stai giocando.

*Durante gli incontri in Network Mode (modalità Rete), non puoi mettere il gioco in pausa.



Command List (Elenco comandi)Guarda l'elenco dei comandi del tuo personaggio.
Button Settings (Impostazioni pulsanti) Riassegna le funzioni ai vari pulsanti.
Sound Settings (Impostazioni audio)Regola il volume della musica e degli effetti audio.
Hide Menu (Nascondi menu) Nascondi il menu di pausa.
Main Menu (Menu principale) Torna al menu principale.
Return (Riprendi) Chiudi il menu di pausa e riprendi il combattimento.

AZIONI DI BASE

Ci sono alcune mosse di base che devi conoscere per vincere. I comandi che seguono si riferiscono a quando il tuo personaggio è rivolto verso destra.

Jump (Salto) ↑

Premi ↑ per saltare. Con ↗ salti in avanti mentre con ↖ salti all'indietro. Premi ↑ mentre salti per fare un doppio salto.



High Jump (Salto in alto) ↓↑

Se premi brevemente ↓, poi ↑, eseguirai un super salto, più alto di un salto normale. Tieni presente che non puoi eseguire un doppio salto durante un super salto.



Dash / Backstep (Scatto / Passo indietro) →→ / ←←

Premi →→ velocemente per eseguire uno scatto e tieni premuto per correre. Se premi ←← velocemente esegui un passo indietro, mettendo un po' di distanza tra te e il tuo avversario.



Aerial Dash / Backdash (Scatto volante / Scatto all'indietro) (in aria) →→ / ←←

Premi →→ velocemente a mezz'aria per eseguire uno scatto volante. Premi ←← velocemente a mezz'aria per eseguire uno scatto all'indietro. Tieni presente che non puoi eseguire queste azioni durante il doppio salto.



Attacco debole

X

Premi il pulsante X per eseguire un attacco debole. Gli attacchi deboli sono di corto raggio ma sono veloci e difficili da parare.

Attacco debole Persona

Y

Premi il pulsante Y per eseguire un attacco debole con la tua Persona. Molti di questi sono attacchi potenti ed eseguibili dalla distanza, ma perderai parte del tuo Indicatore Persona se ti fai colpire.

Attacco forte

A

Premi il pulsante A per eseguire un attacco forte. Sebbene siano un po' lenti, gli attacchi forti sono potenti e si possono eseguire dalla distanza. Gli attacchi forti mentre ti abbassi sono un'ottima risposta alle mosse volanti.

Attacco forte Persona

B

Premi il pulsante B per eseguire un attacco forte con la tua Persona. Sebbene l'attacco sia lento, puoi usarlo al momento giusto per colpire l'avversario, proprio mentre usi una delle tue mosse.

Sweep

↓ + X + A

Premi il pulsante X e il pulsante A contemporaneamente mentre sei abbassato per eseguire uno sweep. Con lo sweep puoi colpire in basso e far cadere l'avversario.



Standing Block (Parata in piedi)



Tieni premuto nella direzione opposta a quella dove si trova il tuo avversario per parare gli attacchi alti. Con la parata in piedi potrai difenderti contro gli attacchi in salto e gli All-Out Attacks (Attacchi totali). Dando lo stesso comando a mezz'aria potrai fare un aerial block (parata volante), cioè parare mentre sei in aria.



Crouching Block (Parata in basso)



Tieni premuto nella direzione opposta a quella dove si trova il tuo avversario e in giù per parare gli attacchi bassi. Con la parata in basso potrai difenderti da molte mosse diverse, oltre ad alcuni attacchi in salto e gli All-Out Attacks (Attacchi totali). Sono molto efficaci contro la maggior parte delle mosse a terra.



Aerial / Ground Recovery (Recupero volante/a terra)

Tieni premuti i comandi di un qualsiasi attacco mentre sei piegato all'indietro dai colpi

Quando subisci dei colpi e ti pieghi all'indietro o in avanti, tieni premuta la combinazione di comandi di un qualsiasi attacco per recuperare e tornare subito nel combattimento. Per i recuperi volanti, cioè in aria, puoi usare il tasto D (tasti direzionali) per modificare la direzione del recupero.



Auto Combo (Combo automatica)

X ripetutamente vicino all'avversario

La combo automatica ti permette di eseguire una combo completa con un solo pulsante. Posizionati vicino al tuo avversario e premi velocemente il pulsante X. Tieni presente che l'SP Skill alla fine di una combo automatica è un Super Cancel e richiede 50 SP e un po' di HP.



P Combo

X, A, Y vicino all'avversario

Premendo X, A, Y in successione, puoi eseguire una combo. Alcuni personaggi hanno altre combo che utilizzano un diverso ordine di comandi e alcune possono essere collegate ad altre mosse, come gli Skill, gli SP Skill e gli All-Out Attack.



All-Out Attack (Attacco totale)

X + A

Premi il pulsante X e il pulsante A contemporaneamente per eseguire un All-Out Attack (Attacco totale). Sebbene sia lento, non può essere parato in basso. Quando l'attacco si collega, premi X e/o A ripetutamente per eseguire un All-Out Rush (Assalto totale). Chiudi infine con un All-Out Finish (Chiusura totale) premendo il pulsante Y o il pulsante B per lanciare o spingere indietro il tuo avversario.



Azione furiosa

A + B

Un'azione furiosa è un potente Skill che implica l'invincibilità. Premi il pulsante A e il pulsante B contemporaneamente per eseguirla. Consuma alcuni HP che si rigenerano col tempo. L'azione furiosa di alcuni personaggi consiste in una contromossa.



Throw / Air Throw (Lancio/Lancio volante) **Y + B** / (in aria) **Y + B**

Premi il pulsante **Y** e il pulsante **B** contemporaneamente quando sei vicino al tuo avversario per lanciarlo. Puoi anche eseguire dei lanci in aria.



Throw Escape (Stuggire al lancio) quando l'avversario ti afferra, **Y + B**

Questo ti permette di evitare l'atterramento da parte dell'avversario senza subire danni. Quando vedi l'icona "I" rossa e bianca, premi il pulsante **Y** e il pulsante **B** contemporaneamente. Tieni presente che non puoi evitare gli atterramenti speciali che non hanno l'icona "I".



Azione evasiva **X + Y**

Premi il pulsante **X** e il pulsante **Y** contemporaneamente per usare l'azione evasiva, che ti permette di avvicinarti all'avversario evitando nel frattempo i suoi attacchi. Se sei abbastanza vicino, puoi spostarti rapidamente alle spalle dell'avversario. Tieni presente che sei ancora vulnerabile ai lanci.



Hop (Saltello) **↓ + X + Y**

↓ + X e **Y** contemporaneamente è il comando che ti consente di fare un saltello verso il tuo avversario, evitando lanci e attacchi bassi. Durante il saltello, puoi eseguire tutte le mosse volanti, tranne il doppio salto, lo scatto volante e lo scatto all'indietro.



Skill Boost (Potenziamento abilità) certi comandi con 25 SP

Quando dai l'input di un comando Skill, chiudi la sequenza premendo simultaneamente il pulsante **X** e il pulsante **A** (oppure il pulsante **Y** e il pulsante **B**) per eseguire una versione potenziata dello Skill. Potenziare un'abilità costa 25 SP e i miglioramenti variano secondo l'abilità.



SP Skill (Abilità SP) certi comandi con 50 SP

Se dai l'input per certi comandi quando hai 50 SP o più, puoi usare un SP Skill. Gli SP Skill sono molto potenti, per cui cerca di usarli quando ne hai l'opportunità.



Awakened SP Skill (Abilità SP da risveglio) certi comandi con 50 SP durante uno stato di risveglio

Se dai l'input per certi comandi quando sei risvegliato e hai 50 SP o più, puoi usare un Awakened SP Skill. Per i tipi Normal, sono disponibili solo mentre si è in uno stato di risveglio. Per i tipi Shadow, è possibile usarli in qualsiasi momento quando l'indicatore SP è a 50 o più.



Reversal Burst (Scarica inversa) **X + Y + B** mentre vieni attaccato

Quando l'avversario ti colpisce o quando pari un attacco, premi il pulsante **X**, il pulsante **Y**, e il pulsante **B** contemporaneamente per eseguire un Reversal Burst. In questo modo uscirai dall'attacco o dallo stato di stordimento dovuto alla parata ed emetterai delle onde d'urto blu che scaglieranno il tuo avversario lontano.



Max Burst (Scarica massima) **X + Y + B**

Premi il pulsante **X**, il pulsante **Y** and **B** quando il tuo indicatore BURST è al massimo per usare un Max Burst. Se le onde d'urto dorate colpiscono il tuo avversario, il tuo indicatore SP e il tuo indicatore Persona torneranno al massimo.



Guard Cancel (Annullamento guardia) mentre pari, **→ + X + A** con 50 SP

Un potente contrattacco che costa 50 SP. Quando pari l'attacco di un avversario, premi nella direzione del tuo avversario insieme con il pulsante **X** e il pulsante **A** per usarlo.



Instant Block (Parata istantanea) ← immediatamente prima che l'attacco arrivi a segno

Para all'ultimo momento possibile per eseguire un Instant Block (Parata istantanea). Se ci riesci, lampeggerai di bianco mentre pari l'attacco. Il vantaggio che dà l'Instant Block è una significativa riduzione del tempo in cui rimani stordito per via della parata e, inoltre, fa salire gli SP.



Super Cancel (Super annullamento) comando SP Skill durante uno Skill

Quando utilizzi uno Skill, dai velocemente l'input per il comando di un SP Skill per eseguire un Super Cancel, cioè una combinazione delle due mosse. Questa combinazione è possibile con molti Skill e SP Skill, ma non tutti. Quando usi questa combinazione, alcuni dei tuoi HP diventano blu.



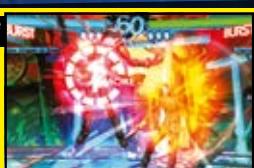
One More Cancel (Un altro annullamento) mentre colpisci l'avversario, X + A + Y con 50 SP

Premi il pulsante X, il pulsante A, e il pulsante Y contemporaneamente durante un attacco per eseguire un One More Cancel. In questo modo, annullerai l'animazione della mossa che stai eseguendo, permettendoti di continuare il tuo assalto o indietreggiare in posizione difensiva.



One More Burst (Un'altra scarica) mentre colpisci l'avversario, X + B + Y con indicatore BURST

In questo modo potrai eseguire un Burst nel mezzo di un attacco, il che fa in modo che il tuo avversario venga scagliato in aria volteggiando e ti permette di continuare la tua combo. Premi il pulsante X, il pulsante Y, e il pulsante B contemporaneamente per eseguire un One More Burst.



Instant Kill (Uccisione istantanea) durante un round che potrebbe darti la vittoria, ↓↓↓+ Y + B con 100 SP

Una solo colpo letale in grado di finire il tuo avversario. Ti costa 100 SP e lo puoi eseguire soltanto quando sei nell'ultimo round che hai bisogno di aggiudicarti per vincere l'incontro. Finisci il tuo avversario in grande stile!



Guard Cancel Quick Escape → + X + A con 50 SP

Passa direttamente da una parata a un'invincibile schivata al costo di 50 SP. Puoi rapidamente passare alle spalle degli avversari nelle vicinanze.



Shadow Frenzy (Furia Shadow) X + Y + B con 100 SP (tipo Shadow)

Una potente modalità che solo gli Shadow possono utilizzare. Dopo l'attivazione, l'indicatore SP inizierà a scendere. Puoi utilizzare mosse che richiedono SP tutte le volte che vuoi. Inoltre, è possibile annullare in salto tutti gli attacchi normali.



SP Skill Boost (Potenziamento abilità SP) certi comandi con 75 SP

Quando dai l'input di un comando SP Skill, chiudi la sequenza premendo simultaneamente il pulsante X e il pulsante A (oppure il pulsante Y e il pulsante B) per eseguire un SP Skill ancora più potente. Utilizzarlo costa 75 SP.



Awakened SP Skill Boost (Potenziamento Abilità SP risvegliata) certi comandi con 75 SP durante uno stato di risveglio

Quando dai l'input di un comando Awakened SP Skill, chiudi la sequenza premendo simultaneamente il pulsante X e il pulsante A (oppure il pulsante Y e il pulsante B) per eseguire un Awakened SP Skill incredibilmente potente. Utilizzarlo costa 75 SP. I tipi Shadow possono usare gli Awakened SP Skill Boost in qualsiasi momento.



MODALITÀ DI GIOCO

Nel menu principale potrai scegliere tra queste modalità.

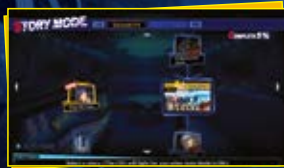
STORY (STORIA)

Vedi la storia dietro a P4 Arena Ultimax. La storia è divisa in episodi e potrai sbloccarne degli altri soddisfacendo certe condizioni.



Story Select (Selezione storia)

Quando selezioni un episodio, verrà visualizzata la schermata Story Select. Muovi il cursore sul capitolo che vuoi giocare. Quando completi un capitolo, se ne sbloccheranno di nuovi.



Story Select Controls (Comandi Selezione storia)

Levetta sinistra / Tasto D	Muovi cursore
Pulsante A	Conferma
Pulsante B	Annulla / Torna al menu principale
Pulsante X	Attiva / Disattiva Auto Mode (modalità Automatica)
LB / RB	Scorri episodi
LT / RT	Zoom Out / Zoom In

BATTLE (BATTAGLIA)

[ARCADE MODE] (MODALITÀ ARCADE)

In questa modalità viene ricreata la versione arcade di P4 Arena Ultimax. Combatterai contro una serie di avversari controllati dall'IA. Se perdi in questa modalità, potrai continuare.



[SCORE ATTACK MODE] (MODALITÀ A PUNTI)

Affronta potenti avversari controllati dall'IA per fare il più alto punteggio possibile! Puoi postare i tuoi record sulle classifiche online, dove troverai giocatori di tutto il mondo.

*Per poter caricare il tuo punteggio, devi avere un Abbonamento Xbox Live Gold.



[VERSUS MODE] (MODALITÀ VERSUS)

Combatti degli incontri singoli contro l'IA o contro i tuoi amici localmente. Perché due giocatori umani possano affrontarsi, sono necessari due controller.



[GOLDEN ARENA MODE] (MODALITÀ ARENA DORATA)

Fai crescere il tuo personaggio e conquista i vari percorsi. Affronta battaglia dopo battaglia, sconfiggi i boss e ambisci a raggiungere i profondissimi meandri dei dungeon. Quando il tuo personaggio sale di livello, puoi destinare i punti bonus alle sue caratteristiche e fare in modo che acquisisca degli Skill (le abilità).



Golden Arena Rules

Un incontro da un solo round per ogni piano, tempo illimitato
Gli indicatori HP e Burst rimangono invariati tra un incontro e l'altro (alcuni HP vengono recuperati dopo ogni incontro)
Non si può usare l'Instant Kill (Uccisione istantanea)
Se perdi un incontro o subisci un risultato di Double KO (Doppio KO), finirà la partita
Ogni 5 piani c'è un checkpoint, da cui potrai iniziare la prossima volta
È possibile utilizzare i personaggi potenziati solo in Golden Arena Mode

Course and Partner Select (Selezione percorso e partner)

Puoi scegliere tra 4 percorsi. Se hai dei dati di salvataggio, puoi iniziare dall'ultimo checkpoint di ogni percorso.

Il tuo partner ti aiuterà durante le battaglie con diversi Skill.
Quando il Social Link (legame sociale) che hai col partner sale di livello, quest'ultimo apprenderà nuovi Partner Skill (Abilità da partner). Il rango del Social Link sale di livello dopo aver affrontato un certo numero di nemici.

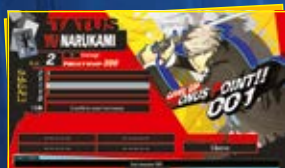
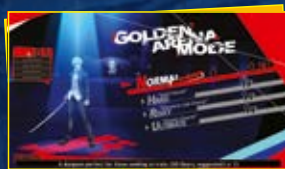
*Puoi scegliere un personaggio come tuo partner solo se hai sbloccato il suo Commento (Navigation).

Potenziamento del personaggio

Man mano che vinci incontri e fai punti esperienza, il tuo personaggio salirà di livello. Salire di livello ti consente di avere dei punti bonus a disposizione da assegnare alle varie caratteristiche del personaggio. Inoltre, quando raggiungi un certo livello, il tuo personaggio apprenderà un nuovo Skill. Puoi equipaggiare un massimo di 4 Skill alla volta. Se gli slot degli Skill sono tutti occupati, dovrai scartarne uno. Inoltre non puoi equipaggiare due Skill uguali.

Stats (Caratteristiche)

St	Aumenta la potenza dell'attacco
Ma	Aumenta la quantità di SP guadagnati
En	Aumenta gli HP
Ag	Aumenta la quantità di Burst recovery e la durata di Shadow Frenzy
Lu	Aumenta la quantità di EXP (esperienza) guadagnata



Status Reset (Reset dello status)

Se dai l'input dei seguenti comandi nella schermata Character Select (Selezione personaggio), potrai resettare lo status del personaggio.

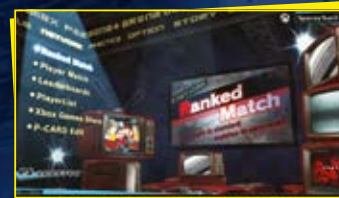
Tipi Normal: evidenzia il personaggio e premi **Y** + **LB**

Tipi Shadow: evidenzia il personaggio e premi **Y** + **LT**

NETWORK

Affronta avversari di tutto il mondo su Xbox Live.

*Per poter giocare online, devi avere un Abbonamento Xbox Live Gold.



[RANKED MATCH] (PARTITA CLASSIFICATA)

Affronta altri giocatori online con regole stabilite. Potrai scegliere il tuo personaggio e affrontare giocatori che hanno le stesse tue condizioni.

Search (Ricerca)

Cerca un avversario che è stato "Enlisted", cioè è in lista.

Enlist (Mettiti in lista)

Mettendoti in lista, puoi aspettare di essere accoppiato con un giocatore online mentre giochi altre modalità. Puoi toglierti dalla lista in qualsiasi momento dal menu di pausa. Tieni presente che mentre sei in lista, alcune modalità sono inaccessibili.

Search Condition (Condizioni di ricerca)

Imposta le condizioni per trovare l'avversario più adatto.

Select Character (Seleziona personaggio)

Cambia il personaggio da utilizzare per le Partite classificate.

View History (Guarda cronologia)

Guarda la cronologia e i risultati delle tue battaglie ed altro ancora.

LE PARTITE CLASSIFICATE



Nella modalità Partita classificata, affronterai avversari il cui Grade (grado) è simile al tuo. Il tuo grado sale e scende in base ai tuoi risultati.

[PLAYER MATCH] (PARTITA DEL GIOCATORE)

Affronta avversari per puro divertimento e con regole personalizzate. Ogni stanza può ospitare un massimo di 8 utenti: 2 combattenti e 6 spettatori. I risultati delle battaglie, in questa modalità, non saranno inclusi nelle classifiche.

Create Room (Crea stanza)

Crea una stanza con le tue regole preferite.

Search Room (Cerca stanza)

Cerca una stanza con le tue condizioni preferite.

View History (Guarda cronologia)

Guarda i risultati delle tue battaglie ed altro ancora.

View Invitations (Guarda inviti)

Gioca partite online con i tuoi amici. Puoi mandare un invito ai tuoi amici perché accedano alla stanza che hai creato o accettino un invito ad entrare nella stanza di un altro utente.



PSR (VALUTAZIONE ABILITÀ)

PSR è l'acronimo di Player Skill Rating. Si tratta di un sistema di valutazione che determina velocemente e precisamente il livello di abilità di un giocatore. Il PSR viene calcolato individualmente per ogni personaggio.



IL COLORE DEL GIOCATORE

Il Player Color (colore del giocatore) rappresenta il livello generale del giocatore. Il colore viene deciso in base a tutte le prestazioni del giocatore in Network Mode (Partite classificate, partite del giocatore, e partite della Lobby). Puoi usare il Player color per cercare avversari di livello simile.

Stato iniziale



Combatti degli incontri online per ottenere un colore.



[CLASSIFICHE]

Se usi Xbox Live, puoi vedere diverse classifiche, come quelle di Score Attack e Golden Arena. Puoi anche fare il download dei replay che sono stati caricati.

Download dei replay...

La "lavagna dei replay" elenca tutti i replay caricati di recente. Seleziona il replay che vuoi salvare e lo slot in cui salvarlo. Puoi vedere i replay scaricati nella sezione Teatro.

Comandi classifica

↑↓	Scorri tra le posizioni
←→	Cambia lavagna
A	Visualizza P-Card
B	Invio
Y	Inverti filtri
LB / RB	Cambia categoria
LT / RT	Avanti/Indietro di 100 posizioni
BACK	Vai alla posizione n° 1
START	Vai alla tua posizione

[PLAYER LIST] (ELENCO GIOCATORI)

Qui puoi vedere i diversi elenchi. Ce ne sono di 5 tipi: Good Player (Giocatori forti), Bad Player (Giocatori deboli), Rank March History (Cronologia partite classificate), Player Match History (Cronologia partite del giocatore), e Lobby History (Cronologia Lobby).

Registrati come rivale

I rivali sono avversari speciali che puoi registrare dall'elenco dei giocatori forti. Quando registri un rivale, puoi accedere alla informazioni della sua P-Card dal menu principale. Puoi registrare un massimo di 3 rivali.

[Xbox Games Store]

Collegati a Xbox Games Store per trovare il contenuto scaricabile disponibile per l'acquisto.

[P-CARD EDIT] (MODIFICA P-CARD)

Personalizza la tua P-Card con icone, titoli e informazioni.



PERSONALIZZAZIONE DEL TITOLO DEL GIOCATORE

Qui puoi personalizzare il tuo titolo, combinando tre parole o frasi tra le mille disponibili. Man mano che giochi saranno sbloccate nuove frasi. Seleziona Auto Edit (modifica automatica) per generare un titolo casuale.

PRACTICE (PRATICA)

[LESSON MODE] (MODALITÀ LEZIONE)

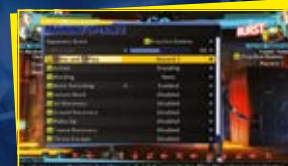
Qui potrai apprendere i comandi di base del gioco. Quando finisci una lezione, avvanzerai automaticamente alla successiva.

[TRAINING MODE] (MODALITÀ ADDESTRAMENTO)

Puoi addestrarti con uno specifico personaggio per farci la mano e apprendere tutte le sue combo. Per creare le condizioni che ti servono devi modificare una serie di impostazioni.

Recording Actions (Registrazione delle azioni)

Puoi registrare delle azioni che il tuo avversario può rigiocare in Training Mode. Puoi salvare queste azioni in uno dei cinque slot di memoria. Premi **LT** per passare al Training Dummy (Fantoccio di addestramento) e andare in modalità Standby. Premi **LT** di nuovo per iniziare la registrazione. Una volta registrate, puoi riprodurre le azioni salvate temporaneamente premendo **RT**. Se selezioni "Random" (Casuale) per lo slot di memoria, il Training Dummy ripeterà a caso una delle 5 azioni salvate ogni volta che premi **RB**.



[CHALLENGE MODE] (MODALITÀ SFIDA)

Metti alla prova le tue abilità eseguendo mosse e combo specifiche. Ogni personaggio ha almeno 30 sfide che devi completare. Premi **RT** per una dimostrazione su come completare la sfida.

OPTIONS (OPZIONI)

[THEATER] (TEATRO)

Gestisci e guarda i replay salvati. Premi **A** per guardare, **X** per eliminare, **Y** per vedere i risultati e **START** per cambiare periferica di memorizzazione.

Comandi Replay

A	Pausa/Riproduci
Y	Mostra/Nascondi guida comandi
X	Mostra/Nascondi HUD
LB	Salta round
RB	Moviola
LT	Avanzamento veloce

[OPTIONS] (OPZIONI)

Qui puoi regolare diverse impostazioni del gioco. Puoi accedere ad alcune impostazioni anche dal menu di Pausa.

System Options (Opzioni di sistema)

IMPOSTAZIONE	SPIEGAZIONE
SAVE (SALVA)	Salva le impostazioni.
AUTOSAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO)	Attiva o disattiva il salvataggio automatico.
STORAGE FUNCTION SETTINGS (IMPOSTAZIONI PERIFERICA DI MEMORIZZAZIONE)	Cambia la periferica su cui salvare i dati del gioco.
VIBRATION (VIBRAZIONE)	Attiva o disattiva la vibrazione del controller.

Opzioni di gioco

IMPOSTAZIONE	SCELTE	SPIEGAZIONE
DIFFICOLTÀ	BEGINNER (PRINCIPIANTE) / EASY (FACILE) / NORMAL (NORMALE) / HARD (DIFFICILE) / VERY HARD (MOLTO DIFFICILE) / HELL (INFERNALE)	Imposta il livello di difficoltà dell'IA. Influisce sulle modalità Arcade, Versus e Story.
ROUND (ARCADE)	1-5 Round	Imposta il numero di round da vincere in modalità Arcade.
ROUND (VERSUS)		Imposta il numero di round da vincere in modalità Versus.
TEMPO (ARCADE)	30 sec / 45 sec / 60 sec / 75 sec / 99 sec / Illimitato	Imposta il limite di tempo per ogni round in modalità Arcade.
TEMPO (VERSUS)		Imposta il limite di tempo per ogni round in modalità Versus.
ROUND CALL (ANNUNCIO ROUND)	Personaggio originale/altri personaggi	Imposta la voce del commentatore.
NARRATION (NARRAZIONE)	Ring Announcer/Random (Commentatore sul ring/Casuale)	Imposta il narratore.
INSTANT KILL BGM (MUSICA DI SOTTOFONDO DELL'UCCISIONE ISTANTANEA)	Default (Predefinita) / P4A Version (Versione P4A)	Imposta la musica di sottofondo che suona durante l'Instant Kill.

Display Settings (Impostazioni Display)

IMPOSTAZIONE	SCELTE	SPIEGAZIONE
TIPO DI SCALING	Type A / Type B / Type C (Tipo A / Tipo B / Tipo C)	Modifica lo scaling dello schermo.
HUD SUPERIORE	Da -50 a +50	Regola la posizione dell'interfaccia HUD in alto sullo schermo.
HUD INFERIORE	Da -50 a +50	Regola la posizione dell'interfaccia HUD in basso sullo schermo.

Sound & Language (Audio e Lingua)

IMPOSTAZIONE	SPIEGAZIONE
BGM VOLUME (VOLUME MUSICA DI SOTTOFONDO)	Regola il volume della musica di sottofondo.
VOICE VOLUME (VOLUME DELLE VOCI)	Regola il volume delle voci del personaggio e del commentatore.
NAVI VOLUME (VOLUME DEI NAVIGATORI)	Regola il volume delle voci dei navigatori.
SE VOLUME (VOLUME DEGLI EFFETTI AUDIO)	Regola il volume degli effetti audio.
MAIN MENU BGM (MUSICA DI SOTTOFONDO DEL MENU PRINCIPALE)	Imposta la musica di sottofondo da suonare nel menu principale.
LOBBY BGM (MUSICA DI SOTTOFONDO DELLA LOBBY)	Imposta la musica di sottofondo da suonare nella Lobby.
VOICE LANGUAGE (LINGUA DELLE VOCI)	Seleziona la lingua da utilizzare per le voci in gioco.

Opzioni di Rete

IMPOSTAZIONE	SCELTE	SPIEGAZIONE
RISULTATI SEMPLICI	SI / NO	Scegli se visualizzare o no i tuoi risultati quando giochi online.

Button Config (Configurazione comandi)

Assegna ogni funzione al pulsante che preferisci per creare la configurazione comandi che più si addice al tuo stile di gioco. Evidenzia la funzione che vuoi riassegnare e premi il pulsante cui vuoi assegnarla. Puoi anche annullare l'intera selezione premendo BACK.



[GALLERY MODE] (GALLERIA)

Guarda le illustrazioni, i video che hai sbloccato e ascolta tutta la musica e gli effetti audio che trovi nel gioco. Gli elementi che non puoi ancora selezionare vanno sbloccati soddisfacendo certe condizioni.

RICONOSCIMENTI

PLANNING

Katsura Hashino
Toshimichi Mori

DIRECTORS

Kazuhiisa Wada
Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya

ATLUS (JAPAN STAFF)

CHARACTER DESIGNER
Shigenori Soejima

SERIES SOUND DIRECTOR

Shoji Meguro

SERIES SOUND COMPOSER

Atsushi Kitajoh

DIRECTION

Kazuhiisa Wada

SCENARIO DRAFTS

Taku Yamada
Kazuhiisa Wada

SCENARIO WRITERS

Teppel Kobayashi
Tohru Yorogi
Akira Akemine
Kazuhiisa Wada
Akira Kawasaki
Tohru Siduki

SCRIPTS SUPERVISOR

Yuichiro Tanaka

PLANNERS

Tohru Yorogi
Teppel Kobayashi
Akira Akemine

INTERFACE DESIGNERS

Tomohiro Kumagai
Katsunori Watanabe

2D DESIGNERS

Hanako Uchibe
Masatoshi Kobayashi
Kumiharu Kyoda
Akane Kabayashi

CHARACTER MODELS

Kazuhiisa Wada
Naoya Maeda
Yukie Shigeta
Hisataka Satou
Shimizu Nagisa
Tomoko Arikawa

ORIGINAL DEVIL DESIGN

Kazuma Kaneko

SOUND EFFECT SUPPORT

Kenichi Tsuchiya

ANIMATION PRODUCTION

CAPSULE

STORYBOARDS

Junichi Wada
Hiroshi Haraguchi

DIRECTORS

Junichi Wada
Hiroko Kazul
Tetsuya Wakano

CHARACTER DESIGN

Kazumi Inadome

ANIMATION DIRECTORS

Hiromi Okazaki
Tomokatsu Nagasaku

ASSISTANT ANIMATION

DIRECTOR
Keiko Takano

COLOUR DESIGN

Osamu Mikasa

ART DIRECTOR

Yusuke Takeda

3DCG

Masami Yuhara
Kanae Yamashita

MONITOR GRAPHICS

Kaori Seki

RETOUCH

Kanako Yamada

DIRECTORS OF

PHOTOGRAPHY
Akiko Sasaoka
Tadashi Kitaoka

EDITORS

Kiyoshi Hirose
Mai Hasegawa

KEY ANIMATION

Kenia Yokoya
Asako Aoki
Koki Yamaguchi
Tomomi Ishii
Tomoyuki Oshita
Toshiko Baba
Akiko Seki
Hirotaka Nii

Keiko Takano
Yu Takahashi

Takashi Murai
Tetsuro Niregi
Daisuke Takemoto
Satoshi Koike
Toshiharu Sugie
Tatsuro Nagai
Atsuyuki Yukawa
Hikaru Muraoka

Kazuhiro Fujitani
Tomofumi Sakai
Kouichi Usami
Hiroya Iijima
Kii Tanaka
Hiroki Ikeshita
Akane Imada

INBETWEEN ANIMATION

C2C
Yuhodo
Studio Gimlet
AI
F.A.I

ANIMATION CHECKER

Kaori Hashimoto

ASSISTANT COLOUR DESIGN

Hisako Furukawa
Kazuyuki Toukaiishi

DIGITAL PAINT

Wish
Triple A

BACKGROUNDS

Takayuki Nagashima
Michiko Makamura

Naoko Yamada

Harumi Okamoto
Eri Mizukami
Yuko Shiromizu
Hiroyo Yamanouchi
Atsuko Sakakura
Aya Sakurai
Takayuki Nakata
Kayo Koizio

COMPOSITE

Mayumi Morisato
Yuko Matsunaga
Takuya Noshiro
Mami Gotoh
Eiichi Okita

ASSISTANT MANAGERS

Hamada Shouta
Tatsuya Kinoshita

PRODUCTION MANAGERS

Yuko Mabuchi
Rina Kagaya

ANIMATION PRODUCERS

Yohei Miyahara
Ryosuke Yamada

MOVIE

ANALOGICAL
Shinichi Kawakami

SPECIAL THANKS

Akihito Tazawa

EVENT CG

DOMERICA
Arisa Matsuura
Mari Takada
Kahori Tsuta

AVATAR PALETTE DESIGN

ELEMENTS
Masaaki Nagaura
Tetsaku Seki

FONT DESIGN

FONTWORKS JAPAN, Inc.

ARTWORK

FIX INC.

Masao Nagashima
Hajime Osawa
Shogo Ohtsuka

ATLUS QA TEAM

QA MANAGER
Keiichirou Oota

QA STAFF

Nozomu Nakagawa
Aki Ikeda
Hirotosugu Igarashi
Yoshinobu Hashimoto
Toshiaki Maruhashi
Takayuki Aduita
Arata Watanabe
Yuji Komatsu
Eriina Kobayashi
Yofai Mizushima
Shinsuke Sato
Talki Nakayama

QA COOPERATION

POLE TO WIN CO., LTD.
Satoshi Miura
Daisuke Ikeda
Kiju Mizuyama
Yasushi Takahashi
Tatsuki Inoue

Tsubasa Yamashita

Tadahiko Fujiwara
Ritchi Imaki

PROJECT MANAGER

Akiyasu Yamamoto

ASSISTANT PROJECT MANAGER

Masayoshi Koike

MARKETING DEPARTMENT

MANAGER

Yoshikazu Tanaka

PROMOTION

Toshihiro Takashima
Yui Maehara
Miho Ohata
Yukie Ito
Kohei Kaneda

LICENSING

JUNICHI MORI
HIDEMI MURAMOTO
TAKAHIITO ETO
SAYAKA TAKENO
TATSUNORI UMEZAKI

SALES TEAM

Yasuyo Misaki
Yohei Okada

PRODUCT RELATION

Hirohito Shindo
Atsushi Yagi

ADMINISTRATION

Yuki Shindo
Maki Kurokawa

SPECIAL THANKS

Masayoshi Sutoh
Azusa Kido
Youko Mitoh
Kennichi Goto
Masanari Okagawa
Megumi Shiraiishi
Tomomi Isomura

ARC SYSTEM WORKS

LEAD PROGRAMMER
Takashi Matsuura

PROGRAMMERS

Masahige Kazuhito
Akira Kohinata
Toru Maeda

SUPPORT PROGRAMMERS

Nobuhito Segawa
Kusabuka Kimiaki
Takuya Nagasawa

PLANNERS

Masanari Ara
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Seiji Fukumoto
Syunichiro Shizuka

CHARACTER & BATTLE

PLANNING

Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato
Masanari Ara
Seiji Fukumoto

CHALLENGE MODE PLANNING

Yumenori Ono

Ryohei Hayashi

Kyohei Kato

CHIEF STORY SCRIPTER

Akihito Kumagawa

STORY SCRIPTER

Ryohei Hayashi

LEAD DESIGNER

Katsuki Mukai

CHARACTER GRAPHICS

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

Gup CO., LTD.

Mototoshi Kuriyama

SUNCHOS SOFTWARE

COMPREHENSIVE DIRECTOR
Qiu Jian Ping

COMPREHENSIVE DESIGNER

Jiang Mei Xiang

KEY / IN-BETWEEN ANIMATION

MAIN DESIGNER
Shou Rong Qiang

DESIGNERS (SKETCH)

Zheng Fang Xiao
Fu Xiao Hui
Lu Yin
Wang Zhen

MAIN DESIGNER (DOT)

Han Yi Ding

DESIGNERS (DOT)

Jiang Qi
Zhu Bin
Zhang Lin
Cheng Qun Hui
Tan Hui
Zhang Bin
Li De Chao
Zhang Xin Pei
Yu Yan Qing
Zeng Huang
Ying Li Wei
Cai Xiao Lei
Li Xi Xia

INTERFACE PROGRAMMERS

Zheng Han Yu
Qian Xiao Wei
Zheng Ya Fei
Zhou Hai Ping
Zhu Yi Jing
Yang Yang

BOOBY TRAP

DESIGN DIRECTOR
Ryo Yonemoto

MAIN DESIGNER

Keiko Hosoo

DESIGNERS

Yumi Kato
Keisuke Kawasaki
Mai Horinout
Katsunori Masuda
Hiroko Sato

CHARACTER MOTION

CONTINUITY

Yuki Sugiyama
Singo Fukuhara
Konomi Higuchi
Katsuki Mukai
Inoue Takumi

APLUS CO., LTD

DESIGNERS

Takayuki Inoue
Ayano Saga
Yasuhide Maeda
Rina Miyamoto

STUDIO XELFLEX

DESIGNERS

HIROSHI ICHIKAWA
SYUJUROU ICHIKAWA
AIKO MURATA

CHARACTER CHARACTER MODEL

Satoshi Motowaki
Jin Zhe

CHARACTER MOTION

Katsuki Mukai
Satomi Sato
Riko Sekiguchi

AERA LABORATORY LTD.

DESIGNERS

Takahiro Kamiya
Ryoji Shirakawa
Kazuyoshi Teduka
Shunei Hashimoto
Yoshitaka Itai

SUNCHOS SOFTWARE

DESIGNERS (MOTION)

Wu Wen Wei
Huang Wei Lin

CHARACTER PALETTE DESIGN

Haruka Sakuraba
Asana Maeda
Haruka Tanaka

EFFECT DESIGN

Kazushige Toyosawa
Hotsuma Suzuki

BACKGROUND DESIGN

Katsura Muramatsu

3D-BACKGROUND

@SUCCESS CORPORATION

INTERFACE DESIGN SUPPORT

Yuka Izawa
Haruka Tanaka

QA

DIGITAL HEARTS

DEBUG MANAGER

Yuki Arai
Hiroki Fujimoto

DEBUG LEADERS

Takashi Minaminaka
Nakai Tomohiro

DEBUG TESTERS

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

DREAMS CORPORATION

Takuma Arakawa
Ryo Ohnuki
Kitarou Satou

SPECIAL THANKS

Takuro Kayumi
Tatsunori Ishikawa
Hideyuki Ambe
ALL ASW STAFF

VOICE ACTORS (Japanese)

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

Natsumi Sugita
Shizuka Ishigami
Rie Haduki

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

SOUND DIRECTOR

Akiyoshi Akama

SOUND EFFECTS

Toshiya Wada

RECORDING

Yuriko Kiyomoto

RECORDING STUDIO

STUDIO MAUSU

SOUND PRODUCE

Sound Wing
Makoto Tanimura

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

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

*Today***SINGER**

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

U.S. LOCALIZATION

ATLUS U.S.A., INC.

EXECUTIVE PRODUCER

Naoto Hiraoka

GENERAL MANAGER

Mitsuhiro Tanaka

DIRECTOR OF PRODUCTION

Bill Alexander

PROJECT LEAD

Yu Namba

PROJECT COORDINATOR

Hiroyuki Tanaka

TRANSLATORS

Mai Namba
James Kuroki
Nobuaki Taguchi

QA LEAD

Richard Rodrigues

QA TESTERS

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

VP SALES & MARKETING

Tim Pivnicny

SENIOR MARKETING MANAGER

Robyn Mukai Koshi

MARKETING ASSOCIATE

Sara Chan

PR MANAGER

John L. Hardin

LICENSING & PROMOTIONS**COORDINATOR**

Ann Namie

PR & MARKETING INTERN

Daniel Magno

CREATIVE DESIGNERS

Jeremy Cail
Ayami Haruno

WEB DESIGNERS

Amanda M. Dalgleish
James Kaneshiro

MEDIA PRODUCER

John Tubera

SALES ADMINISTRATION MANAGER

Sally Ortiz

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

Keith Arem

TALENT DIRECTOR

Valerie Arem

DIALOG ENGINEERING

Matt Lemberger

DIALOG EDITORIAL SUPERVISOR

Matt Lemberger

DIALOG EDITORIAL / LOCATION SOUND

Austin Fisher
Matt Lemberger
David Kehs

PRODUCTION COORDINATOR

Casey Boyd

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

Minoru Kidooka

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

Naoto Hiraoka

CREATIVE PRODUCERS

Toshimichi Mori
Katsura Hashino

DIRECTORS

Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya
Kazuhiwa Wada

GARANZIA

GARANZIA: SEGA Europe Limited garantisce all'acquirente del prodotto (secondo le limitazioni illustrate di seguito) che esso funzionerà come descritto in questo manuale d'istruzioni per un periodo di 90 (novanta) giorni a partire dalla data del primo acquisto. Questa garanzia limitata ti conferisce diritti specifici e non limita o esclude i diritti derivanti da leggi a tutela del consumatore in vigore nel tuo paese.

LIMITI ALLA GARANZIA: la garanzia (a) non si applica se il prodotto è utilizzato per scopi commerciali e (b) non è valida nel caso di malfunzionamenti del prodotto derivanti da errore, negligenza, incidente, alterazione, uso improprio o scorretto o virus elettronico durante l'utilizzo da parte tua (o di chiunque sotto la tua responsabilità) successivamente all'acquisto.

APPLICAZIONE DELLA GARANZIA: se riscontri dei problemi con il gioco (inclusi problemi con l'attivazione del gioco, utilizzando dei codici o altro), entro la scadenza della garanzia, puoi contattare il rivenditore dal quale hai acquistato il gioco. Assicurati di essere in possesso di una copia dello scontrino originale, in quanto il rivenditore potrebbe chiedertela. Se trovi un bug o un errore nel gioco, contatta l'assistenza SEGA (troverai i dettagli in questo manuale) e informali delle difficoltà incontrate. Il rivenditore, o SEGA, potranno a loro discrezione riparare o sostituire il prodotto. Il prodotto sostituito sarà coperto da una garanzia di durata pari al periodo più lungo tra il periodo residuo della garanzia originaria oppure 90 (novanta) giorni dalla data di ricezione. Se, per qualunque motivo, il prodotto non può essere riparato o sostituito, avrai diritto a un risarcimento che copra l'importo pagato per l'acquisto del prodotto. Le possibilità sopra elencate (riparazione, sostituzione, risarcimento dell'importo pagato per l'acquisto del prodotto) sono le uniche azioni a cui hai diritto.

LIMITAZIONI: SECONDO I TERMINI DI LEGGE, SEGA EUROPE LIMITED, I SUOI RIVENDITORI E I SUOI FORNITORI NON SARANNO RITENUTI RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI SPECIFICI O INCIDENTALI, DEI DANNI ALLA PROPRIETÀ, DEL MALFUNZIONAMENTO DELLA CONSOLE O DEL COMPUTER, DELLA PERDITA DI PROFITTO, DEI DATI, DEI RISPARMI PRESUNTI, DI OPPORTUNITÀ DI BUSINESS O ALL'AVVIAMENTO COMMERCIALE DERIVANTI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DEL PRODOTTO, ANCHE SE SI ERA STATI INFORMATI DI TALI POSSIBILITÀ. SEGA NON CERCHERÀ DI ESCLUDERE O LIMITARE LA PROPRIA RESPONSABILITÀ IN CASO DI FRODE, MORTE O DANNO PERSONALE DERIVANTE DALLA SUA NEGLIGENZA.

Salvo diversamente indicato, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi che compaiono in questo gioco sono frutto di fantasia e non fanno in alcun modo riferimento, né tale riferimento dovrebbe essere in alcun modo dedotto, a società, organizzazioni, prodotti, persone ed eventi reali.

© SEGA. SEGA e il logo SEGA sono marchi di fabbrica, registrati e non, di SEGA Corporation. Tutti i diritti riservati. In aggiunta ai diritti sanciti dalla legislazione in vigore sul diritto d'autore, sono vietati la copia non autorizzata, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, il riutilizzo parziale, la rivendita, la diffusione e la trasmissione mediante qualsivoglia mezzo di questo gioco e della documentazione ad esso acclusa, salvo esplicita autorizzazione di SEGA.



Partecipa a Atlus Faithful!

Atlus Faithful è un servizio di abbonamento gratuito che ti offre l'accesso a novità, promozioni speciali, contenuto esclusivo e molto di più. Visita www.atlus.com/faithful e crea un account e una password. Inizierai subito a godere dei vantaggi esclusivi dell'abbonamento!

Vai a www.atlus.com e seguici su:



WWW.ATLUS.COM/P4AU

ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che potete raggiungere registrandovi al sito www.halifax.it e selezionando la voce Assistenza Tecnica dal proprio profilo utente.

Dal lunedì al venerdì, dalle 14 alle 18, è attivo un servizio di assistenza suppletivo raggiungibile al numero **02 413 0345**.

Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal vostro gestore di telefonia.