

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.

Weitervertrieb und Nutzung im Quell- und Maschinencode, mit oder ohne Änderungen, sind erlaubt soweit die folgenden Bedingungen eingehalten sind:

1. Beim Weitervertrieb von Quellcode muss dieser den genannten Urheberrechtshinweis, diese Liste der Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss enthalten.
2. Beim Weitervertrieb von Maschinencode muss dieser den genannten Urheberrechtshinweis, diese Liste der Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss in der Dokumentation und/oder anderen zugehörigen Materialien enthalten.
3. Die Namen seiner Teilhaber dürfen nicht zur Werbung oder Förderung von Produkten verwendet werden, die von dieser Software abgeleitet werden, ohne explizite vorherige schriftliche Zustimmung.

DIESE SOFTWARE WURDE VOM INHABER DES URHEBERRECHTS UND DEN BEITRAGSLEISTENDEN IN DER VORLIEGENDEN FORM ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEDGLICHE SPEZIELLE ODER IMPLIZIERTE GARANTIE, DIE UNTER ANDEREM EINSCHLIESSEN: GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTFÄHIGKEIT UND DIE IMPLIZIERTE GARANTIE DER VERWENDBARKEIT DER SOFTWARE FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. AUF KEINEN FALL SIND DIE INHABER DES URHEBERRECHTS ODER DIE BEITRAGSLEISTENDEN FÜR IRGENDWELCHE DIREKTEN, INDIREKTEN, ZUFÄLLIGEN, SPEZIELLEN, BEISPIELHAFTEN ODER FOLGENDEN SCHÄDEN (UNTER ANDEREM VERSCHAFFEN VON ERSATZGÜTERN ODER -DIENSTLEISTUNGEN; EINSCHRÄNKUNG DER NUTZUNGSFÄHIGKEIT; VERLUST VON NUTZUNGSFÄHIGKEIT, DATEN, PROFIT ODER GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG), WIE AUCH IMMER VERURSACHT UND UNTER WELCHER VERPFLICHTUNG AUCH IMMER, OB IN VERTRAG, STRIKTER VERPFLICHTUNG ODER UNERLAUBTE HANDLUNG (INKLUSIVE FAHRLÄSSIGKEIT) VERANTWORTLICH, AUF WELCHEM WEG SIE AUCH IMMER DURCH DIE BENUTZUNG DIESER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, SOGAR, WENN SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS HINGEWIESEN WORDEN SIND.

PERSONA 4
PERSONA 4
ARENA
ULTIMAX

! WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

Prolog >> 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

Spielstart >> 14

Grundlegende Steuerung >> 16

Spielsystem >> 18

Einfache Aktionen >> 23

Spielmodi >> 30

STORY 30

KAMPF 31

Arcade Mode 31

Score Attack Mode 31

Versus Mode 31

Golden Arena Mode 31

NETZWERK 33

ÜBEN 37

Lesson Mode 37

Training Mode 37

Challenge Mode 37

OPTIONEN 37

Theater 37

Optionen 38

Gallery Mode 39

Mitwirkende >> 40

Garantie >> 44

Produkt-Support >> 45

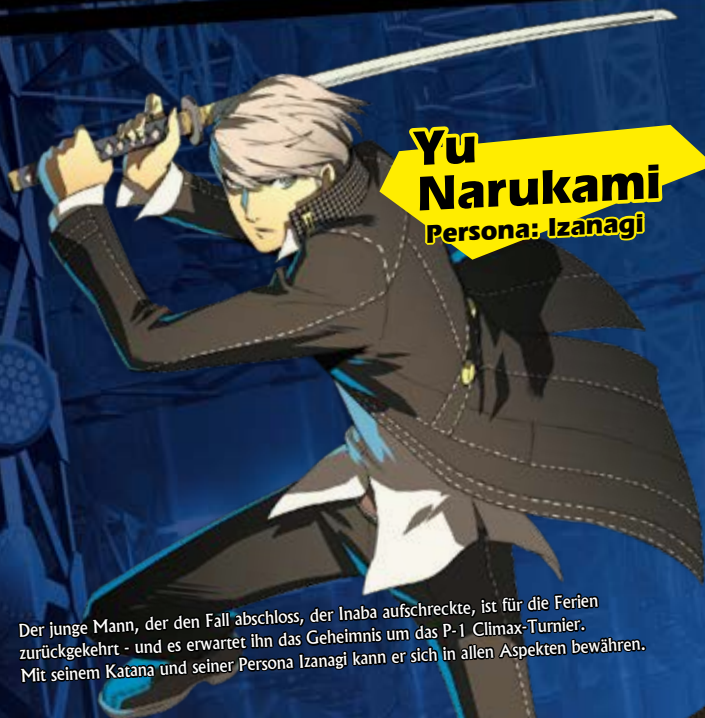


P-1 CLIMAX



PROLOG

Während unsere Freunde versuchen, das Geheimnis hinter den jüngsten Ereignissen zu lüften, geht der Midnight Channel in Yasoinaba wieder auf Sendung! Geschehnisse wirken sich jetzt auf die reale Welt aus und das unsinnige Kampfturnier - P-1 Climax - beginnt in Kürze!

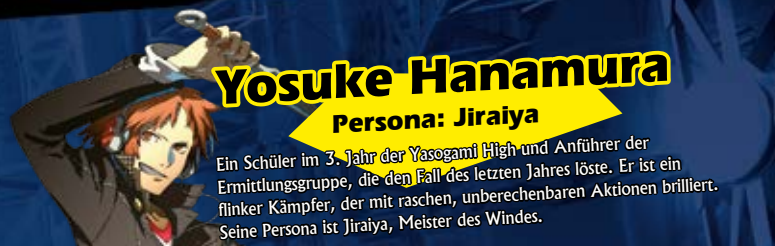


Yu Narukami

Persona: Izanagi

Der junge Mann, der den Fall abschloss, der Inaba aufschreckte, ist für die Ferien zurückgekehrt - und es erwartet ihn das Geheimnis um das P-1 Climax-Turnier. Mit seinem Katana und seiner Persona Izanagi kann er sich in allen Aspekten bewähren.

Wutaktion	Big Gamble	A + B
Fähigkeit	Heroic Bravery Zio Raging Lion Swift Strike	<p>↻ + X oder A</p> <p>↻ + Y oder B</p> <p>↻ + X oder A</p> <p>↻ + Y oder B</p>
SP-Fähigkeit	Lightning Flash Ziodyne	<p>↻↻ + X oder A</p> <p>↻↻ + Y oder B</p>
Erwachte SP-Fähigkeit	Cross Slash 1. Thunder God Dance 2. Thunder God Dance (2) 3. Thunder God Dance (3) Thunder God Dance (Finish)	<p>↻↻ + Y oder B</p> <p>↻↻ + X oder A</p> <p>nach 1. X, X A, Y, A, Y, B, X + A</p> <p>nach 2. ↻↻ + Y + B</p> <p>nach 3. aufladen ↻ dann ↻ + Y + B</p>
Sofortiger Kill	Myriad Truths	↻↻↻ + Y + B



Yosuke Hanamura

Persona: Jiraiya

Ein Schüler im 3. Jahr der Yasogami High und Anführer der Ermittlungsgruppe, die den Fall des letzten Jahres löste. Er ist ein flinker Kämpfer, der mit raschen, unberechenbaren Aktionen brilliert. Seine Persona ist Jiraiya, Meister des Windes.

Wutaktion	Dodge	A + B wenn Gegner angreift
Fähigkeit	Dash Spring Tentarafoo Flying Kunai Mirage Slash Moonsault Crescent Slash Flying Flash Cut	<p>↻ + A oder B</p> <p>↻ + Y oder B</p> <p>(in der Luft) ↻ + X oder A</p> <p>(in der Luft) ↻ + Y oder B</p> <p>(in der Luft) ↻ or ↻ + X oder A</p> <p>während Moonsault X oder A</p> <p>(in der Luft) ↻ or ↻ + Y oder B</p>
SP-Fähigkeit	Garudyne	↻↻ + Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Sukukaja Shippu - Nagareboshi	<p>↻↻ + Y oder B</p> <p>Im Sukukaja-Zustand, ↻↻ + Y oder B</p>
Sofortiger Kill	Brave Blade	↻↻↻ + Y + B



Chie Satonaka

Persona: Tomoe

Eine Schülerin im 3. Jahr der Yasogami High, die in der Ermittlungsgruppe mitgearbeitet hat. Sie schwört auf Steak, Kung Fu und die Gerechtigkeit. Sie setzt mit ihrer Persona Tomoe den Gegner aus nächster Nähe mit heftigen Kicks außer Gefecht!

Wutaktion	High Counter	A + B wenn Gegner angreift
Fähigkeit	Rampage Skull Cracker Herculean Strike Dragon Kick Black Spot	<p>↻ + A oder B</p> <p>während Rampage ↻ + A oder B</p> <p>↻ + A oder B</p> <p>↻ + Y oder B</p> <p>↻ + Y oder B</p>
SP-Fähigkeit	God's Hand Power Charge	<p>↻↻ + Y oder B</p> <p>↻↻ + X oder A</p>
Erwachte SP-Fähigkeit	Agneyastra	↻↻ + Y oder B
Sofortiger Kill	Galactic Punt	↻↻↻ + Y + B

Yukiko Amagi

Persona:
Konohana Sakuya

Erbin des Amagi Inn und Schülerin im 3. Jahr der Yasogami High. Sie ist klug und höflich, kann aber auch etwas spacig drauf sein... Sie und Chie sind schon sehr lange befreundet. Mit ihren Fächern und ihrer Persona Konohana Sakuya kann sie aus der Ferne angreifen.

Wutaktion	Dia	A + B
Fähigkeit	Agi Maragi Flame Dance Fire Boost Fire Break Fire Amp Phoenix Flame Swirl	⚡ + ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ♡ oder Ⓑ ⚡ + ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ♡ ⚡ + Ⓑ ⚡ + ♡ + Ⓑ bei Fire Boost Level 6 oder höher ⚡ + ⓧ oder Ⓐ
SP-Fähigkeit	Agidyne	⚡ + ♡ oder Ⓑ (verzögerbar)
Erwachte SP-Fähigkeit	Maragidyne	⚡ + ♡ oder Ⓑ
Sofortiger Kill	Full Bloom	⚡ + ♡ + Ⓑ

Naoto Shirogane

Persona:
Sukuna-Hikona

Die 5. Generation der Detektivfamilie Shirogane. Trotz ihres Alters vertraut ihr die Polizei. Sie hat bei der Aufklärung der Morde im letzten Jahr mitgewirkt. Ihre Waffen und Fallen, sowie Sukuna-Hikonas sofort tödliche Aktionen machen Naoto sehr gefährlich.

Wutaktion		A + B wenn Gegner angreift
	1. Shield of Justice Counter Shot Counter Shot EX Safety	nach 1. erfolgreich ⓧ oder Ⓐ oder ♡ oder Ⓑ nach 1. erfolgreich ⓧ oder Ⓐ oder ♡ oder Ⓑ nach 1. erfolgreich ⓧ oder Ⓐ oder ♡ oder Ⓑ
Fähigkeit	Double Fangs Aim Snipe (Front) Snipe (Ricochet) Snipe (Anti-Air) Cancel Aim Blight Hair-Trigger Megido	⚡ + ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ⓧ oder Ⓐ während Aim Ⓑ während Aim Ⓐ während Aim ♡ während Aim Ⓑ oder ⚡ + ⓧ ⚡ + ♡ oder Ⓑ ⚡ + ♡ oder Ⓑ
SP-Fähigkeit	Anti-S SP Pistol α Anti-S SP Pistol β Hamaon Mudoon	⚡ + ⓧ ⚡ + Ⓐ ⚡ + ♡ ⚡ + Ⓑ
Erwachte SP-Fähigkeit	Raid Critical Shot	⚡ + ⓧ oder Ⓐ, dann ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ⓧ oder Ⓐ, dann ♡ oder Ⓑ
Sofortiger Kill	Judge of Hell	⚡ + ♡ + Ⓑ

Kanji Tatsumi

Persona:
Take-Mikazuchi

Ein junger Mann, der einst als Punk gefürchtet war. Sein Äußeres täuscht, denn er ist gutherzig und kann gut stricken. Er bevorzugt Nahkämpfe und kraftvolle Würfe und seine Persona ist der mächtige Take-Mikazuchi.

Furious Action	What a Pain!	A + B
Skill	Cruel Attack Added Cruel Attack 1. This'll Hurt! 1. Gotcha! 1. Bet Ya Can't Take This! Primal Force	⚡ + ⓧ oder Ⓐ nach 1. ⚡ + ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ♡ oder Ⓑ ⚡ + ♡ oder Ⓑ (in der Luft) ⚡ + ⓧ oder Ⓐ laden ⓧ dann ⚡ + ♡ oder Ⓑ
SP-Fähigkeit	Ass Whoopin', Tatsumi-Style	⚡ + ⓧ oder Ⓐ
Erwachte SP-Fähigkeit	Burn To A Crisp!!	nahe Gegner ⚡ + ♡ oder Ⓑ
Sofortiger Kill	The Man Series: Brofist	⚡ + ♡ + Ⓑ

Teddie

Persona:
Kintoki-Douji

Ein Wesen, das aus einem Fernseher kam. Er ist der Clown und Schürzenjäger der Gruppe. Früher war er mal leer, aber jetzt...? Mit seinen Klauen, seiner Persona Kintoki-Douji und mit seinen schrägen Eskapaden stiehlt er jedem die Show.

Wutaktion	Teddie Decoy	A + B wenn Gegner angreift
Fähigkeit	Bearscrew Puppetteddie Teddivision Teddie Warp 2D Teddie	⚡ + ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ⓧ oder Ⓐ ⚡ + ♡ oder Ⓑ nach Teddivision ⚡ + ♡ oder Ⓑ ⚡ + ⓧ oder Ⓐ
SP-Fähigkeit	Tomahawk Mystery Teddie SP	⚡ + ♡ oder Ⓑ ⚡ + ⓧ oder Ⓐ
Erwachte SP-Fähigkeit	Nihil Hand Circus Bear	⚡ + ⓧ oder Ⓐ, dann ⓧ oder Ⓐ oder ♡ oder Ⓑ ⚡ + ♡ oder Ⓑ
Sofortiger Kill	Kamui Kablooy	⚡ + ♡ + Ⓑ

Mitsuru Kirijo

Persona: Artemisia

Erbin der Kirijo Group - ein Megakonzern - und Mitglied der Vereinigung SEES, die den Tatsumi Port Island-Zwischenfall beendete. Sie ist schön, beliebt, aber auch distanziert. Ihre Persona Artemisia kann Gegner bis auf die Knochen einfrieren.

Wutaktion	Getsu-ei	A + B
Fähigkeit	Coup Droit	laden dann + X oder A
	Tentarafo	laden dann + Y oder B
	Bufula	laden dann + Y oder B
SP-Fähigkeit	Myriad Arrows	+ X oder A
	Bufudyne	+ Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Mabufudyne	+ Y oder B
Sofortiger Kill	Nifheim	+ Y + B

Aigis

Persona: Athena

Eine weiblicher Kampfandroid, der von der Kirijo Group gebaut wurde, um Schatten zu zerstören. Sie ist zwar eine Maschine, doch mit ihrem Herzen kann sie ihre Persona Athena aktivieren. Ihre schwere Bewaffnung und Orgia Mode helfen ihr, die Oberhand zu gewinnen.

Wutaktion	Escape Change	A + B
Fähigkeit (Normal)	Mode Change	+ X oder A
	7th Gen Gatling Blast	+ X oder A
	7th Gen Radical Cannon	+ X oder A
	7th Gen Vulcan Cannon	(in der Luft) + X oder A
	Fähigkeit (Orgia)	
Fähigkeit (Normal)	Orgia Boost	
	Back Boost	
	Air Boost	(in der Luft) X + A
	Hover Boost	(in der Luft) + X + Y
	Megido Fire EX	+ Y oder B
	Pandora Missile Launcher	+ Y oder B
SP-Fähigkeit	Goddess Shield	+ Y or B
	Multi-Mounted Machine Gun Orion	(in der Luft) + X oder A
Erwachte SP-Fähigkeit	Heavenly Spear	+ Y oder B
	Extreme Orgia Mode	+ X + A unter bestimmten Bedingungen
Sofortiger Kill	Heritage Liberator Palladium	(in der Luft) + Y + B

Akihiko Sanada

Persona: Caesar

Ein ehemaliges SEES-Mitglied, das Mitsuru nahesteht. Er ist zwar noch im College, doch sein Durst nach Macht trieb ihn an, in der ganzen Welt zu trainieren. Er kann Gegner mit schnellen Fäusten erledigen und sie dann mit seiner Persona Caesar fertigmachen.

Wutaktion	Double Uppercut	A + B
Fähigkeit	1. Kill Rush	+ X oder A
	1. Dodge Strike	+ X oder A wenn Gegner angreift
	1. Assault Dive	(in der Luft) + X or A
	Corkscrew	nach 1. + X oder A
	Boomerang Hook	nach 1. + X oder A
	Sonic Punch	nach 1. + X oder A
	Duck	+ Y oder B (nach 1. + Y oder B)
Weave	+ Y oder B (nach 1. + Y oder B)	
SP-Fähigkeit	Cyclone Uppercut	+ X oder A
	Thunder Fists	+ Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Maziodyne	+ Y oder B
Sofortiger Kill	Earth Breaker	+ Y + B

Elizabeth

Persona: Thanatos

Eine ehemalige Bewohnerin des Samzimmers und „eine, die die Macht beherrscht“. Sie sieht schwach aus, doch die Angriffe, die sie austeilt, passen auf keine Skala mehr. Sie kann Gegner mit Persona-Karten mattsetzen und sie anschließend mit Megidolaon unschädlich machen.

Wutaktion	Shuffle Time	nahe Gegner A + B
Fähigkeit	Maziodyne	+ X oder A
	Mabufudyne	+ X oder A
	Magarudyne	+ Y oder B
	Maragidyne	+ Y oder B
	Debilitate	laden dann + X oder A wenn Gegner angreift
SP-Fähigkeit	Mind Charge	+ X oder A
	Mahamaon	+ Y
	Mamudoon	+ B
Erwachte SP-Fähigkeit	Diarahan	+ X oder A
Sofortiger Kill	Ghastly Wall	nahe Gegner + Y oder B
	Megidolaon	+ Y + B wenn Gegner angreift

Labrys Persona: Ariadne

Selbsternannte Präsidentin der Schülerschaft der Yasogami High, in Wirklichkeit ein Prototyp eines Anti-Schatten-Roboters der Kirijo Group. Durch Akzeptieren ihres Schattens erhielt sie die Persona Ariadne. Ihre Axt wird bei jedem Einsatz mächtiger!

Wutaktion	5th Gen Axe Slash	A + B
Fähigkeit	1. Chain Knuckle 2. Winch Dash Brake Extra Attack Guillotine Axe Guillotine Aerial Weaver's Art: Orb Weaver's Art: Sword	⚡ + X oder A während 1. ⚡ während 2. ⚡ während 2. X oder A ⚡ + X oder A (in der Luft) ⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B ⚡ + X oder A oder Y oder B
SP-Fähigkeit	Weaver's Art: Beast	⚡ + Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Weaver's Art: Breaking Wheel Brutal Impact	⚡ + Y oder B ⚡ + X oder A
Sofortiger Kill	Weaver's Art: Inquisition	⚡ + Y + B

Shadow Labrys Persona: Asterius

Der Schatten, der von Labrys' dunkler Seite erschaffen wurde, die von ihrem Wirt hätte akzeptiert werden sollen... Zusammen mit ihrer riesigen Persona Asterius zerquetscht sie jeden, der sich ihr in den Weg stellt, mit brutalen Angriffen aus der Ferne!

Wutaktion	5th Gen Axe Slash	A + B
Fähigkeit	Guillotine Axe Guillotine Aerial Chain Knuckle Flame of Hades Buffalo Hammer Massive Slaughter Public Execution	⚡ + X oder A (in der Luft) ⚡ + X oder A ⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B ⚡ + Y oder B laden ⚡ dann ⚡ + Y oder B laden ⚡ dann ⚡ + Y oder B
SP-Fähigkeit	Challenge Authority	⚡ + Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Brutal Impact Titanomachia	⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B dann weitere Befehle
Sofortiger Kill	1. Labyrinth Gate Labyrinth Gate Throw	⚡ + X + A (nach 1., in Gegernähe) ⚡ + X + A

Yukari Takeba Persona: Isis

Ein ehemaliges Mitglied von SEES. Jetzt geht sie aufs College und arbeitet als Model. Außerdem arbeitet sie aufgrund ihrer Stärke als Schauspielerin in einer Superheldenshow. Mit ihren Pfeilen und ihrer Persona Isis sorgt sie ganz schön für Wirbel.

Wutaktion	Feather ☆ Slasher	A + B
Fähigkeit	Feather ☆ Arrow Feather ☆ Bomb 1. Feather ☆ Flip Feather ☆ Shot Magaru	⚡ + X oder A ⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B während 1. X oder A oder Y oder B ⚡ + Y oder B
SP-Fähigkeit	Hyper Feather Shot	⚡ + X oder A
Erwachte SP-Fähigkeit	Magarula	⚡ + Y oder B
Sofortiger Kill	Final Feather Arrow	⚡ + Y + B

Junpei Iori Persona: Trismegistus

Ein ehemaliges Mitglied von SEES. Er ist zurzeit Ersatzmitglied der Shadow Operatives und agiert in seiner Freizeit als Little League-Coach. Mit seinem Liebblingsschläger und seiner Persona Trismegistus möchte er groß rauskommen!

Wutaktion	Super Flamingo Swing	A + B
Fähigkeit	Super Spin Swing Super Bunt Full Speed Slide Deathbound	⚡ + X oder A ⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B ⚡ + Y oder B
SP-Fähigkeit	Inferno Homer Comeback Grand Slam Victory Cry	⚡ + X oder A dann X oder Y oder B oder A ⚡ + Y oder B dann X oder Y oder B oder A aktiviert sich nach 10 Runden automatisch
Erwachte SP-Fähigkeit	Super Vorpall Bat	⚡ + X oder A dann X oder Y oder B oder A
Sofortiger Kill	Explosive Level-Up Grand Slam	⚡ + Y + B

Rise Kujikawa

Persona: Himiko

Das Highschool-Idol Risetete, das sich gerade ihr Comeback in der Unterhaltungsindustrie vorbereitet. Ursprünglich war sie ein unterstützendes Mitglied der Ermittlungsgruppe, aber seit der Geburt ihrer Persona Himiko kann sie an vorderster Front mitmischen. Mit einer Welle aus Sound erobert sie die Bühne!

Wutaktion	Reflective Bit	A + B
Fähigkeit	ROCK ☆ YOU! No Touching! Platinum Disc Tetrakarn Makarakarn Arrow Rain	⚡ + ⚡ oder A ⚡ + ⚡ oder A ⚡ + Y oder B ⚡ + Y ⚡ + B ⚡ + X oder A
SP-Fähigkeit	Hysterical Slap Risetete Field	⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Risetete: Live on Stage	⚡ + Y oder B
Sofortiger Kill	True ♥ Story	⚡ + Y + B

SHO Minazuki

Persona: Keiner

Ein geheimnisvoller junger Mann und Widersacher von Yu, der sich als Drahtzieher dieses Vorfalles bezeichnet. Könnte es angesichts all seiner müden Witze sein, dass er etwas mit „jener Person“ zu tun hat? Er kann keine Persona einsetzen, besitzt aber übermenschliche Fähigkeiten.

Wutaktion	Izayoi Ura Izayoi	A + B (in der Luft) A + B
Fähigkeit	Survival Knife 1. Hougetsuzan: Flash Fang 2. Hougetsuzan: Soaring Fang 3. Hougetsuzan: Destructive Fang High-Speed Movement	laden ⚡ dann ⚡ + X oder A oder Y oder B ⚡ + X oder A ⚡ + X oder A (während 1. X oder A) (in der Luft) ⚡ + X oder A (während 2. X oder A) ⚡ + Y oder B (während 1. oder 2. Y oder B)
SP-Fähigkeit	Blazing Moon Barrage	⚡ + X oder A
Erwachte SP-Fähigkeit	Moon Smasher	⚡ + X oder A
Sofortiger Kill	—	—

Ken Amada & Koromaru

Personas: Kala-Nemi & Cerberus

Ein ehemaliges Mitglied von SEES. Er ist im 2. Jahr der Gekkoukan Middle School und ziemlich gutaussehend und geschickt, aber er macht sich Sorgen um seine Größe. Er nimmt mit seinem Partner Koromaru am Kampf in Inaba teil.

Wutaktion	Vile Assault	A + B
Fähigkeit	1. Charge Thrust Gigantic Impact Mediarama Zan - Hakuro Battouga Zetsu - Hakuro Battouga	⚡ + X oder A während 1., X oder A ⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B ⚡ + Y oder B
SP-Fähigkeit	Thunder Reign Fire Breath	⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Super Gattai! Ultimate Cross	⚡ + X oder A
Sofortiger Kill	Baptism of Light and Darkness	⚡ + Y + B

Sho MINAZUKI

Persona: Tsukiyomi

Ein geheimnisvoller junger Mann mit einer bösen Aura. Er wirkt immer besonnen, aber niemand weiß, wo er herkommt und was er will. Er beherrscht die Kampfarena mit unerwarteten Aktionen und einer Reihe von starken Angriffen.

Wutaktion	Izayoi Ura Izayoi	A + B (in der Luft) A + B
Fähigkeit	Survival Knife 1. Hougetsuzan: Flash Fang 2. Hougetsuzan: Soaring Fang 3. Hougetsuzan: Destructive Fang Tsukiyomi Spirit Drain/Life Drain	⚡ + X oder A ⚡ + X oder A während 1. ⚡ + X oder A während 2. ⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B ⚡ + Y oder B
SP-Fähigkeit	Wings of Purgatory	⚡ + Y oder B
Erwachte SP-Fähigkeit	Moon Smasher Dream Fog	⚡ + X oder A ⚡ + Y oder B wenn Gegner angreift
Sofortiger Kill	God and Demon Annihilation	⚡ + Y + B

DAS SPIEL STARTEN

Drücke auf dem Titelschirm **START**, um zum **Hauptmenü** zu gelangen.

Daten erstellen

Beim ersten Start des Spiels müssen Speicher- und Wiederholungsdaten erstellt werden. Das Erstellen von Wiederholungsdaten kann eine kurze Weile dauern.

Hauptmenü

Hier werden die verschiedenen Spielmodi angezeigt. Weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 30.



AUTOMATISCHES SPEICHERN

Dieses Spiel unterstützt die automatische Speicherfunktion. Fortschritt und Einstellungen werden automatisch gespeichert nach Kämpfen, wenn du Optionen anpasst etc. Über das Optionsmenü (Seite 38) kannst du manuell speichern.

Spielablauf

In verschiedenen Spielmodi musst du erst die Controller-Seite und den Charaktertyp wählen.

Controller-Auswahl

In bestimmten Modi erscheint der Bildschirm der Controller-Auswahl. Weise mit dem Steuerkreuz oder dem linken Stick deinen Controller der gewünschten Seite zu.



Charakter-Auswahl

Hier kannst du den Charakter wählen, mit dem du kämpfen willst, und verschiedene Optionen festlegen.



COLOR PRESET

Farben:

Wähle eine Farbkombination für deinen Charakter und seine Persona.

CHARACTER

Charakter:

Lege nur die Farben für deinen Charakter fest.

PERSONA

Persona:

Lege nur die Farben für deine Persona fest.

NAVIGATION

Navigation:

Lege deinen Navigator fest.

BOSS MODE

Bossmodus

Wechsle über die **Y**-Taste zum Bossmodus.

Charaktertyp

Bei der Charakterwahl stehen dir zwei Typen zur Verfügung: Normal und Shadow (Schatten). Schatten-Typen unterscheiden sich wie folgt von normalen Typen. (Einige Charaktere haben keinen Schatten-Typ.)



Eigenschaften Schatten-Typ

Geringerer Angriff als normaler Typ

Kann Bursts nicht einsetzen

Kann nicht erweckt werden

Höhere HP

SP-Anzeige füllt sich schneller

SP bleibt über Runden hinweg erhalten

Erwachte SP-Fähigkeiten können jederzeit verwendet werden

Kann Shadow Frenzy-Modus einsetzen (Seite 20, 29)

Stage / BGM Select (Level / Hintergrundmusik wählen)

Du kannst das Level und die Hintergrundmusik für das Match wählen. AUTO wählt das Level und die Musik, die zum aktuellen Charakter gehören, während bei RANDOM der Zufall entscheidet.

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Unten findest du die grundlegende Steuerung erklärt.
Charakter-spezifische Aktionen findest du auf Seite 04.
Grundlegende Aktionen sind auf Seite 23 erklärt.



- Gewisse Funktionen können über das Optionsmenü (Seite 38) neu zugewiesen werden.
- Weitere Informationen über die Vibrationsfunktion auf Seite 38.
- Die Befehlsliste in diesem Handbuch geht davon aus, dass der Charakter nach rechts gerichtet steht. Blickt der Charakter in die andere Richtung, werden die Befehle umgekehrt.

MENÜSTEUERUNG

Linker Stick / Steuerkreuz	Den Cursor bewegen
A-Taste	Auswahl bestätigen
B-Taste	Auswahl abbrechen / Zurück zum vorherigen Bildschirm
START	Pausenmenü öffnen

Kampfsteuerung

Linker Stick / Steuerkreuz	Charakter bewegen
A-Taste	Starker Angriff
B-Taste	Starker Persona-Angriff
X-Taste	Schwacher Angriff
Y-Taste	Schwacher Persona-Angriff
LB	Wutaktion (A-Taste + B-Taste)
RB	Ausweichen (X-Taste + Y-Taste)
LT	Aufnehmen (im Training Mode)
RT	Abspielen (im Training / Challenge Mode)
LS (drücken)	Burst (X-Taste + Y-Taste + B-Taste)
RS (drücken)	One More-Abbruch (X-Taste + A-Taste + Y-Taste)
START	Pausenmenü öffnen

Steuerung im STORY-Modus

Linker Stick / Steuerkreuz	Cursor / Text bewegen
A-Taste	Nächste Seite / Bestätigen
B-Taste	Nächste Seite / Abbrechen
X-Taste	Fenster verbergen
Y-Taste	Automatisches lesen ein / aus
LB	Text anzeigen / ausblenden
RB	Text überspringen (automatisch)
RT	Text überspringen (halten)
BACK	Steuerungsanleitung ausblenden
START	Pausenmenü öffnen

SPIELSYSTEM

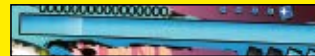
Für den Kampf ist es unerlässlich, den Bildschirm richtig lesen zu können!



1	Rundensymbol	Jedes Symbol bedeutet eine gewonnene Runde.
2	HP-Anzeige	Zeigt die verbleibenden HP des Charakters. Du verlierst die Runde, wenn deine Anzeige zuerst leer ist.
3	Punkte	Deine aktuellen Punkte.
4	Zeitlimit	Zeigt die verbleibende Zeit an. Läuft die Zeit ab, gewinnt der Charakter mit den meisten HP.
5	SP-Anzeige	Mächtige Aktionen wie SP-Fähigkeiten oder Fähigkeiten-Boosts verbrauchen SP. Du bekommst SP, wenn du den Gegner triffst, oder von seinem Angriff getroffen wirst.
6	BURST-Anzeige	Zeigt an, ob du einen Burst einsetzen kannst oder nicht. Die Anzeige füllt sich mit der Zeit und wenn du sie einsetzen kannst, erscheint „BURST“.
7	Persona-Anzeige	Die HP deiner Persona. Mit jedem Treffer, den deine Persona einsteckt, sinkt sie um eine Einheit. Erreicht die Anzeige null, ist die Persona vorübergehend nicht verfügbar.
8	Trefferzähler	Zeigt die Trefferzahl und den Gesamtschaden der aktuellen Kombo. Der Zähler hat zwei Farben. Rot: Eine gültige Kombo Gelb: Eine Kombo, der der Feind hätte entkommen können
9	Charakterabhängige Markierung	Einige Charaktere haben ihre eigenen Anzeigen oder Symbole. Zeigt an, wie man sich gegen bestimmte Aktionen wehren kann. Rot und Weiß [!]: Du kannst eine Wurfabwehr-Aktion ausführen. Rot und Gelb [!!]: Diese Aktion kann nicht geblockt werden. Grün [!]: Ein tiefer Angriff hat dich getroffen, während du oben geblockt hast. Blau [!]: Ein hoher Angriff hat dich getroffen, während du unten geblockt hast.
10	I- Symbol	
11	Statusanzeige	Zeigt an, was gerade geschehen ist, wie Konter oder Leiden.

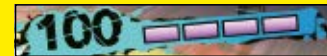
Über die Anzeigen

HP-Anzeige



Die blaugrüne Anzeige stellt die HP eines Charakters dar. Blockierst du die Fähigkeit eines Gegners oder führst du eine Wutaktion aus, färbt sich ein Teil von ihr blau und regeneriert sich mit der Zeit. Erleidest du Schaden, wird die Anzeige grün und der Schaden in rot dargestellt.

SP-Anzeige



Bestimmte Aktionen verbrauchen SP. Die Menge ist dabei von Aktion zu Aktion unterschiedlich. Jedes Segment stellt 25 SP dar, der Maximalwert liegt bei 100 SP. Im Erwachten Zustand erhöht sich die Anzeige auf 150 SP.

BURST-Anzeige



Füllt sich



Voll



Nicht verfügbar

Um einen Burst einzusetzen, muss diese Anzeige voll sein. Dies wird durch ein blinkendes „BURST“ dargestellt. Lädt sich die Anzeige auf, erscheint nur ein „B“, welches zu „BURST“ wird, wenn dies geschehen ist. Ein „X“ zeigt an, dass die Aktion nicht verfügbar ist (dies passiert in bestimmten Kampfsequenzen).

Persona-Anzeige



Wann immer deine Persona einen Treffer kassiert, verlierst du eine Karte der Persona-Anzeige. Sind alle Karten verloren, ist deine Persona kaputt und du kannst sie vorübergehend nicht einsetzen. Die Anzeige regeneriert sich und wenn sie voll ist, steht die Persona wieder zum Einsatz bereit.



WAS IST DER 'AWAKENED'-ZUSTAND (ERWACHTER ZUSTAND)?

Fallen deine HP unter einen bestimmten Wert, wirst du automatisch erwachen (nur normaler Typ). Hierdurch wird deine SP-Anzeige um 50 auf 150 SP erhöht, deine Abwehr gestärkt und du kannst Erwachte SP-Fähigkeiten einsetzen.

KAMPFSYSTEM

Durch Ausnutzung verschiedener Systeme kannst du die Oberhand in einem Kampf gewinnen.

Erster Angriff

Landest du den ersten Treffer einer Runde, erhältst du einen SP-Bonus (ein Mal pro Runde).



S Hold (Skill Hold) System

Hältst du die **Y**-Taste gedrückt, erscheint die S-Hold-Anzeige (Fähigkeit halten) in dieser Reihenfolge: "SKILL" > "SP" > "AwakenedSP" > "Instant Kill". Lass die Taste los und dein Charakter führt die Aktion durch, die gerade über der Anzeige erscheint.

*Ab SP-Fähigkeit kannst du die Aktion nur einsetzen, wenn die jeweiligen Bedingungen erfüllt werden.



Shadow Frenzy (Schatten-Raserei)

Wählst du den Schatten-Typ eines Charakters, kannst du im Kampf den Modus „Schatten-Raserei“ einsetzen. Sind deine SP auf dem Maximalwert, drücke gleichzeitig die **X**-Taste + **Y**-Taste + **B**-Taste, um sie zu aktivieren. Während der Schatten-Raserei kannst du SP-Fähigkeiten und Fähigkeiten-Booster für eine begrenzte Zeit so oft du willst einsetzen.



Konter / Tödlicher Konter

Zu einem Kontertreffer kommt es, wenn du den Feind triffst, während er dich angreift. Er erleidet mehr Schaden und erholt sich langsamer. Landest du einen Kontertreffer mit einer bestimmten Aktion bei jedem Charakter, wird daraus ein Tödlicher Konter. Jeder einem Tödlichen Konter folgende Treffer verlängert die Zeit, in der sie sich nicht erholen können.

LEIDEN

Bestimmte Aktionen führen zu Leiden, die einen gewissen Nachteil für dich bedeuten. Die meisten Leiden verschwinden mit der Zeit; einige wirst du durch einen Angriff auf den Feind los.

 Schock Du kannst dich nicht bewegen.	 Panik Die Steuerung wird umgekehrt.
 Gift Deine HP nehmen langsam ab.	 Wut Du wirst stärker, kannst jedoch keine Treffer blockieren. Du kannst dich nicht durch Treffen des Gegners erholen.
 Charme Dein Gegner nimmt dir einige SP weg.	 Stumm Du kannst deine Persona nicht rufen.
 Angst Jeder Treffer gilt als Tödlicher Konter.	 Gefroren Du kannst nichts machen. Drücke wiederholt schnell  auf dem Steuerkreuz, um dich schneller zu erholen.

NEGATIVE STRAFE

Spielst du längere Zeit zu defensiv, erleidest du eine negative Strafe und nimmst mehr Schaden als sonst.



GRUNDREGELN

Kämpfe

Der Charakter, dessen HP zuerst null erreicht, verliert, und der Gegner gewinnt die Runde. Wer zuerst zwei Runden gewinnt, gewinnt das Match. In den Optionen (Seite 38) kannst du die Anzahl der Runden ändern.

Zeitlimit

Eine Runde dauert 99 Sekunden und der Countdown beginnt mit dem Start der Runde. Läuft die Zeit ab, gewinnt der Charakter mit den meisten HP.

Unentschieden

Erreicht die HP-Anzeige beider Charaktere gleichzeitig null, oder haben beide Charaktere zum Ablauf der Zeit dieselbe Menge HP, kommt es zu einem Unentschieden und eine weitere Runde wird gespielt. Bleibt auch diese Runde ohne Sieger, endet das ganze Match unentschieden.

Fortfahren

Drückst du im Arcade Mode auf dem Game Over-Bildschirm START, gelangst du zur Charakter-Auswahl.

PAUSENMENÜ

Drücke im Kampf START, um das Pausenmenü zu öffnen. Hier kannst du die Befehlsliste deines Charakters ansehen, die Steuerung anpassen oder zum Hauptmenü zurückkehren. Je nach gespieltem Modus ändern sich die Menüpunkte im Pausenmenü.

*Während Matches im Netzwerkmodus kannst du das Spiel nicht unterbrechen.



Command List (Befehle).....Zeigt die Befehlsliste für deinen Charakter.
Button Settings (Tasteneinstellungen).....Weise Tasten Funktionen zu.
Sound Settings (Ton).....Passe die Lautstärke von Musik und Effekten an.
Hide Menu (Verbergen).....Das Pausenmenü wird ausgeblendet.
Main Menu (Hauptmenü).....Zurück zum Hauptmenü.
Return (Zurück).....Schließe das Pausenmenü und kehre zum Kampf zurück.

EINFACHE AKTIONEN

Es gibt einige grundlegende Aktionen, die du zum Gewinnen kennen musst. Die folgenden Angaben gehen davon aus, dass dein Charakter nach rechts blickt.

Springen



Springe mit . Mit springst du nach vorne, mit nach hinten. Drücke im Sprung für einen Doppelsprung.



Hochsprung



Drücke kurz und dann für einen Sprung, der höher ist als normal. Während eines solchen Supersprungs ist ein Doppelsprung nicht möglich.



Sprint / Rückschritt



Drücke schnell für einen Sprint, und halte die Taste zum Rennen gedrückt. Drücke schnell für einen Rückschritt, um dich vom Gegner zu entfernen.



Luftsprint / Sprint zurück (in der Luft)



Drücke schnell in der Luft für einen Luftsprint. Drücke schnell in der Luft, um in der Luft einen Schritt zurück zu machen. Während dieser Aktionen ist ein Doppelsprung nicht möglich.



Schwacher Angriff **X**

Drücke **X** für einen schwachen Angriff. Schwache Angriffe haben eine kurze Reichweite, aber sie sind schnell und nur schwer zu kontern.

Starker Angriff **A**

Drücke **A** für einen starken Angriff. Starke Angriffe sind langsamer, jedoch stärker und mit größerer Reichweite. Geduckte starke Angriffe eignen sich gut zur Abwehr von Luftaktionen.

Schwacher Persona-Angriff **Y**

Drücke **Y** für einen schwachen Angriff mit deiner Persona. Viele sind stark und haben eine große Reichweite, jedoch verlierst du bei einem Treffer etwas von der Persona-Anzeige.

Starker Persona-Angriff **B**

Drücke **B** für einen starken Angriff mit deiner Persona. Diese sind zwar sehr langsam, mit dem richtigen Timing können sie den Gegner jedoch zeitgleich mit deiner eigenen Aktion treffen.

Fegen **↓ + X + A**

Drücke in der Hocke **X** und **A** gleichzeitig, um einen fegenden Angriff auszuführen. Die Aktion landet einen tiefen Treffer und der Gegner fällt zu Boden.



Blocken im Stand **←**

Halte die dem Gegner entgegengesetzte Richtung gedrückt, um im Stand zu blocken. Dieses Manöver wehrt springende Angriffe und All-Out-Angriffe ab. Über die gleiche Eingabe während eines Sprunges lassen sich Angriffe in der Luft blocken.



Blocken in der Hocke **↙**

Halte die dem Gegner entgegengesetzte Richtung und nach unten gedrückt, um im Stand zu blocken. Dieses Manöver wehrt die meisten Angriffe ab, abgesehen von springenden und All-Out-Angriffen. Es ist höchst effektiv gegen die meisten Aktionen am Boden.



Erholung in der Luft / am Boden **beliebige Angriffstaste halten**

Wirst du nach hinten oder oben gestoßen, halte eine beliebige Angriffstaste gedrückt, um dich zu erholen und schneller in den Kampf zurückzukehren. Bei Erholungen in der Luft kannst du über das Steuerkreuz die Richtung anpassen.



Auto-Kombo **X** wiederholt nahe eines Gegners

Über dieses System kannst du mit einer einzigen Taste eine komplette Kombo durchführen. Stelle dich in die Nähe eines Gegners und drücke **X** in schneller Folge. Beachte: Die SP-Fähigkeit am Ende einer Auto-Kombo ist von der Art Super-Abbrechen und verbraucht 50 SP und einige HP.



P-Kombo **X, A, Y** nahe Gegner

Durch Drücken von **X, A, Y** nacheinander führst du eine Kombo aus. Einige Charaktere haben Kombos mit anderen Tastenkombinationen, einige andere können andere Aktionen anschließen, wie Fähigkeiten, SP-Fähigkeiten oder All-Out-Angriffe.



All-Out-Angriff **X + A**

Drücke **X** und **A** gleichzeitig für einen All-Out-Angriff. Dieser ist zwar langsam, kann jedoch nicht geblockt werden. Sobald der Angriff trifft, tippe **X** und/oder **A** wiederholt schnell für einen All-Out-Rausch. Beende mit einem All-Out-Finish durch Drücken von **Y** oder **B**, um den Gegner fliegen zu lassen oder ihn zurückzuschlagen.



Wutaktion **A + B**

Eine Wutaktion ist eine starke Fähigkeit mit Unbesiegbarkeit. Drücke **A** und **B** gleichzeitig, um sie einzusetzen. Sie verbraucht einige HP, die sich mit der Zeit regenerieren. Die Wutaktion einiger Charaktere ist eine Konteraktion.



Würfe / Würfe in der Luft **Y + B** / (in der Luft) **Y + B**

Drücke gleichzeitig **Y** und **B** in der Nähe eines Gegners, um ihn zu werfen. Du kannst Würfe auch in der Luft ausführen.



Wurfabwehr **Y + B**, wenn dich ein Gegner greift

Hiermit entkommst du unbeschadet einem gegnerischen Wurfversuch. Erscheint das rotweiße "!"-Symbol, drücke **Y** und **B** gleichzeitig. Beachte: Spezialwürfen, bei denen das "!"-Symbol nicht erscheint, kannst du nicht entkommen.



Ausweichen **X + Y**

Drücke **X** und **Y** gleichzeitig für eine Ausweichaktion. So kannst du dich dem Gegner nähern und seinem Angriff ausweichen. Bist du nahe genug dran, bewegst du dich durch den Gegner hindurch. Beachte: Du bleibst anfällig für Würfe.



Hüpfen **↓ + X + Y**

↓ + X und **Y** gleichzeitig gedrückt lässt dich auf deinen Gegner zuhüpfen, du vermeidest Würfe und tiefe Angriffe. Während des Hüpfens kannst du eine beliebige Luftaktion durchführen, außer Doppelsprung, Luftsprint oder Sprint zurück.



Fähigkeiten-Boost bestimmte Befehle mit 25 SP

Wenn du einen Fähigkeiten-Befehl eingibst, schließe den Befehl durch gleichzeitiges Drücken von **X** und **A** (oder **Y** und **B**) ab, um eine erweiterte Version der Fähigkeit einzusetzen. Ein Fähigkeiten-Boost kostet 25 SP und die Erweiterungen variieren je nach Fähigkeit.



SP-Fähigkeit bestimmte Befehle mit 50 SP

Wenn du 50 SP oder mehr hast und bestimmte Befehle eingibst, kannst du eine SP-Fähigkeit verwenden. SP-Fähigkeiten sind sehr stark. Nutze sie, wenn du die Gelegenheit dazu hast.



Erwachte SP-Fähigkeit bestimmte Befehle mit 50 SP im Erwachten Zustand

Wenn du im Erwachten Zustand bist und 50 SP oder mehr hast und bestimmte Befehle eingibst, kannst du eine Erwachte Fähigkeit verwenden. Bei normalen Typen sind sie nur im Erwachten Zustand verfügbar. Bei Schatten-Typen können sie jederzeit verwendet werden, sofern die SP-Anzeige 50 oder mehr anzeigt.



Umkehr-Burst **X + Y + B** während eines Angriffs

Wenn dich der Gegner trifft oder du einen Angriff abblockst, drücke gleichzeitig **X**, **Y** und **B**, um einen Umkehr-Burst auszuführen. Die Treffer- oder Block-Betäubung wird deaktiviert und du strahlst blaue Schockwellen aus, die deinen Gegner wegstoßen.



Max-Burst **X + Y + B**

Drücke **X**, **Y** und **B**, wenn deine BURST-Anzeige voll ist, um einen Max-Burst auszuführen. Wenn die goldenen Schockwellen deinen Gegner treffen, füllt sich deine SP-Anzeige vollständig auf und deine Persona-Anzeige regeneriert sich komplett.



Schutz-Abbruch während Blockieren, **→ + X + A** mit 50 SP

Ein starker Gegenangriff, der 50 SP kostet. Wenn du einen gegnerischen Angriff blockst, stürme mit **X** und **A** auf ihn zu, um diese Aktion auszuführen.



Sofortiges Blocken

← unmittelbar vor einem Angriffstreffer

Blocke im allerletzten Moment, um Sofortiges Blocken auszuführen. Ist die Aktion erfolgreich, leuchtet deine Figur weiß auf, während du den Angriff abblockst. Der Vorteil von Sofortiges Blocken liegt darin, dass Block-Betäubung beträchtlich reduziert wird und SP erzeugt werden.



Schutz-Abbruch - Schnelle Flucht

→ + X + A mit 50 SP

Wechsle für 50 SP direkt vom Blocken zu einem Ausweichmanöver, das dich unbesiegbar macht. Du kannst durch Gegner in der Nähe durchdringen.



Super-Abbruch

während einer Fähigkeit, SP-Fähigkeit-Befehl

Während du eine Fähigkeit verwendest, gibst du schnell den Befehl für eine SP-Fähigkeit ein, um Super-Abbruch auszuführen und die beiden Aktionen zu kombinieren. Dies funktioniert mit den meisten, aber nicht allen Fähigkeiten und SP-Fähigkeiten. Bei Einsatz werden manche deiner HP blau.



Shadow Frenzy (Schatten-Raserei)

X + Y + B mit 100 SP (Schatten-Typ)

Ein starker Modus, den nur Schatten-Typen aktivieren können. Nach der Aktivierung wird die SP-Anzeige leerer. Du kannst so viele Aktionen ausführen, die SP erfordern, wie du magst. Darüber hinaus können alle normalen Angriffe durch einen Sprung abgebrochen werden.



One More-Abbruch

beim Treffen des Gegners, X + A + Y mit 50 SP

Drücke während eines Angriffs gleichzeitig X, A, und Y, um One More-Abbruch zu verwenden. Die Animation der ausgeführten Aktion wird abgebrochen, sodass du deinen Angriff fortsetzen oder eine defensive Position einnehmen kannst.



SP Skill Boost (SP-Fähigkeiten-Boost)

bestimmte Befehle mit 75 SP

Wenn du einen SP-Befehl eingibst, schließe den Befehl durch gleichzeitiges Drücken von X und A (oder Y und B) ab, um eine noch stärkere SP-Fähigkeit zu nutzen. Die Benutzung kostet 75 SP.



One More-Burst

beim Treffen des Gegners, X + B + Y mit BURST-Anzeige

Dies bewirkt, dass du während eines Angriffs einen Burst ausführt, sodass dein Gegner in die Luft gewirbelt wird und du deine Combo fortsetzen kannst. Wenn dich der Gegner trifft oder du einen Angriff abblockst, drücke gleichzeitig X, Y, und B, um einen Umkehr-Burst auszuführen.



Awakened SP Skill Boost (Erwachte SP-Fähigkeiten-Boost)

bestimmte Befehle mit 75 SP im Er wachten Zustand

Wenn du einen Erwachte SP-Fähigkeiten-Befehl eingibst, schließe den Befehl durch gleichzeitiges Drücken von X und A (oder Y und B) ab um eine unglaublich mächtige Erwachte SP-Fähigkeit einzusetzen. Die Benutzung kostet 75 SP. Schatten-Typen können jederzeit Erwachte SP-Fähigkeiten verwenden.



Sofortiger Kill

während einer Runde, die dir den Match-Sieg einbringen kann

↓↓↓ + Y + B mit 100 SP

Ein Kill mit einem Treffer, der deinen Gegner erledigt. Er kostet 100 SP und kann nur ausgeführt werden, wenn du durch einen Sieg in der aktuellen Runde auch das Match gewinnst. Beende das Match mit Stil!



SPIELMODI

Diese Modi stehen über das Hauptmenü zur Wahl.

STORY

Erlebe die Story hinter P4 Arena Ultimax. Die Story ist in Episoden eingeteilt, welche du freischaltest, indem du bestimmte Bedingungen erfüllst.



Story wählen

Wenn du eine Episode wählst, wird der Story-Auswahlbildschirm angezeigt. Bewege den Mauszeiger zu dem Kapitel, das du spielen möchtest. Wenn du ein Kapitel absolvierst, werden neue Kapitel freigeschaltet.



Optionen des Story-Auswahlbildschirms

Linker Stick / Steuerkreuz	Mauszeiger bewegen
A -Taste	Bestätigen
B -Taste	Abbrechen / Hauptmenü aufrufen
X -Taste	Auto-Modus EIN / AUS
LB / RB	Episoden wechseln
L1 / R1	Auszoomen / Einzoomen

KÄMPFE

[ARCADE MODE] (Arcade-Modus)

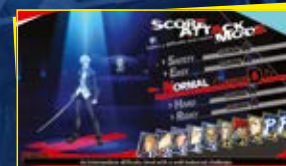
In diesem Modus erlebst du die Arcade-Version von P4 Arena Ultimax. Dabei kämpfst du gegen eine bestimmte Anzahl von CPU-Gegnern. Wenn du in diesem Modus verlierst, kannst du dein Spiel fortsetzen.



[SCORE ATTACK MODE] (Punkte-Angriffsmodus)

Kämpfe gegen starke CPU-Widersacher und sichere dir den ultimativen Rekord! Du kannst deine Highscores auf der Online-Bestenliste veröffentlichen und dich mit Spielern aus aller Welt vergleichen.

*Zum Hochladen von Ergebnissen ist eine Xbox Live Gold-Mitgliedschaft erforderlich.



[VERSUS MODE] (Zweikampfmodus)

Kämpfe ein Einzelmatch gegen den CPU oder fordere deine Freunde heraus. Für echte Spielerzweikämpfe sind zwei Controller erforderlich.



[GOLDEN ARENA MODE] (Golden Arena-Modus)

Verbessere deinen Charakter und meistere die unterschiedlichen Parcours. Absolvire Kämpfe, besiege Bosse und suche die tiefsten Ebenen der Verliese auf. Während dein Charakter die Level erklimmt, kannst du deinen Statistiken Bonuspunkte zuweisen und Fähigkeiten erlernen.



Golden Arena - Regeln

- Ein 1-Runden-Match pro Ebene, kein Zeitlimit
- HP- und Burst-Anzeigenwerte bleiben über Matches hinweg erhalten (Anteil der HP regenerieren nach jedem Match)
- Sofortige Kills nicht einsetzbar
- Bei Match-Niederlage oder Doppel-KO heißt es „Game Over“
- Nach 5 Ebenen kommt ein Checkpoint und du kannst beim nächsten Mal ab dem Checkpoint fortfahren
- Verbesserte Charaktere können nur im Golden Arena-Modus verwendet werden

Wahl von Parcours und Partnern

Es stehen vier Parcours zur Wahl. Wenn du gespeicherte Spielstände hast, kannst du ab dem Checkpoint auf jedem Parcours starten.

Dein Partner unterstützt dich im Kampf mit verschiedenen Fähigkeiten. Wenn du mit deinem Partner deine Soziale Verbindung erhöhst, erlernst er neue Partner-Fähigkeiten. Der Rang der Sozialen Verbindung wird erhöht, nachdem du eine bestimmte Anzahl von Widersachern besiegt hast.

*Du kannst nur solche Charaktere als Partner wählen, deren Navigation du freigeschaltet hast.

Charaktere verbessern

Dein Charakter wird verbessert, wenn du gewinnst und Erfahrungspunkte sammelst. Die durch Siege und Erfahrung verdienten Punkte kannst du anschließend auf deine Statistiken verteilen. Wenn du zudem ein bestimmtes Level erreichst, erlernst deine Figur eine neue Fähigkeit. Du kannst bis zu 4 Fähigkeiten gleichzeitig ausrüsten. Sind alle Fähigkeiten-Slots voll, musst du eine Fähigkeit ablegen. Du kannst außerdem keine Fähigkeiten zweimal ausrüsten.

Statistiken

St	Erhöht Angriffskraft
Ma	Erhöht die Anzahl erworbener SP
En	Erhöht HP
Ag	Erhöht Burst-Erholungswert und Schatten-Raserei-Zeit
Lu	Erhöht die Menge der verdienten EXP

Status zurücksetzen

Mithilfe des folgenden Befehls auf dem Charakter-Auswahlbildschirm kannst du den Status des Charakters zurücksetzen.

Normaler Typ: Markiere den Charakter und drücke **Y** + **LB**

Schatten-Typ: Markiere den Charakter und drücke **Y** + **RT**



NETZWERK

Kämpfe mit Kontrahenten aus aller Welt über Xbox Live.

*Für Online-Spiele ist eine Xbox Live Gold-Mitgliedschaft erforderlich.



[RANKED MATCH] (Ranglisten-Spiel)

Fordere online andere Spieler unter vorgegebenen Regeln heraus. Dabei wählst du deinen Charakter und kannst Gegner herausfordern, die deinen Bedingungen entsprechen.

Search (Suchen)

Suche nach einem Gegner, der sich eingeschrieben hat.

Enlist (Einschreiben)

Wenn du dich einschreibst, kannst du warten, bis eine Begegnung gefunden wird und inzwischen andere Spielmodi spielen. Du kannst über das Pausenmenü jederzeit die Einschreibung aufheben. Beachte bitte, dass du manche Spielmodi nicht spielen kannst, während du eingeschrieben bist.

Search Conditions (Suchbedingungen)

Lege die Bedingungen für den idealen Gegner fest.

Character Select (Charakter auswählen)

Wechsle den Charakter, der in Ranglisten-Spielen verwendet wird.

View History (Verlauf ansehen)

Sieh dir deinen Kampfverlauf sowie verschiedene Listen an.

RANGLISTEN-SPIEL-INFOS



Während Ranglisten-Spielen kämpfst du gegen Spieler, die auf einem dir vergleichbaren Level sind. Dein Level steigt und fällt, je nachdem, ob du oft gewinnst oder verlierst.

[PLAYER MATCH] (Mitspieler-Suche)

Spiele mit Online-Gegnern nach benutzerdefinierten Regeln. Ein Raum kann bis zu acht Spieler beherbergen: Zwei Kämpfer und sechs Zuschauer. In diesem Modus erspielte Kampfresultate werden nicht auf die Bestenliste hochgeladen.

Create Room (Raum erstellen)

Erstelle einen Raum mit deinen eigenen Kampfregeln.

Search Rooms (Raum suchen)

Suche nach Räumen, die bestimmte Bedingungen erfüllen.

View History (Verlauf ansehen)

Sieh dir deinen Kampfverlauf sowie verschiedene Listen an.

View Invitations (Einladungen ansehen)

Spiele Matches online mit deinen Freunden. Du kannst einem Freund eine Einladung schicken und ihn in deinen Raum einladen oder eine Einladung in einen Raum eines Freundes annehmen.



INFOS ZU SPIELERFARBEN

Die Spielerfarbe stellt das Level eines Spielers dar. Die Farbe wird anhand von den im Netzwerkmodus vorhandenen Spielerinfos bestimmt (Ranglisten-Spiele und Mitspieler-Such-Spiele). Anhand der Spielerfarbe kannst du passende Gegner finden.

Ausgangszustand



Absolviere Online-Kämpfe, um eine Farbe zu erhalten.



INFOS ZU PSR



PSR steht für „Player Skill Rating“ (Spielerfähigkeiten-Bewertung). PSR ist ein Bewertungssystem, das schnell und genau das Fähigkeiten-Level eines Spielers bestimmt. PSR wird für jeden Charakter einzeln errechnet.

[LEADERBOARDS] (RANGLISTEN)

Über Xbox Live kannst du verschiedene Ranglisten, wie z.B. solche für Score Attack und Golden Arena, ansehen. Außerdem kannst du hochgeladene Wiederholungen herunterladen.

Wiederholungen herunterladen

Auf dem „Replay Board“ (der Liste der Wiederholungen) werden alle kürzlich hochgeladenen Wiederholungen aufgeführt. Wähle die Wiederholung aus, die du speichern möchtest, sowie einen Speicherplatz, in dem die Wiederholung gespeichert werden soll. Heruntergeladene Wiederholungen können im Theater angesehen werden.

Steuerung für die Bestenlisten (Rangliste)

Steuercross \updownarrow	Durch die Ränge navigieren
Steuercross $\leftarrow\rightarrow$	Listen wechseln
A	P-Karte anzeigen
B	Zurück
Y	Filter wechseln
LB / RB	Kategorie wechseln
LT / RT	100 Ränge vor/zurück
BACK	Auf Rang 1 springen
START	Zum eigenen Rang springen

[PLAYER LIST] (SPIELER LISTEN)

Hier kannst du verschiedene Listen aufrufen. Es gibt fünf verschiedene Arten: Good Player (Guter Spieler), Bad Player (Schlechter Spieler), Rank Match History (Rang-Match-Verlauf) und Player Match History (Spieler-Match-Verlauf). Register as Rival (Als Rivale registrieren).

Rivalen sind spezielle Gegner, die du auf der Liste der guten Spieler wählen kannst. Wenn du einen Rivalen registrierst, können dessen P-Karten-Informationen über das Hauptmenü aufgerufen werden. Du kannst bis zu 3 Rivalen registrieren.

[Xbox Games Store]

Stelle eine Verbindung zum Xbox Games Store her und suche Inhalte, welche du herunterladen und erwerben kannst.

[P-Card Edit] (P-Card Bearbeitung)

Passe deine P-Karte mit Symbolen, Titeln und Informationen an.



CUSTOMISING PLAYER TITLES

Passe deine Titel hier an, indem du drei Wörter/Begriffe aus Tausenden kombinierst. Im Spielverlauf werden neue Begriffe freigeschaltet. Wähle „Auto Edit“ (Automatisch bearbeiten), um einen Zufallstitel zu erzeugen.

ÜBEN

[LESSON MODE] (Lernmodus)

Hier erlernst du die grundlegende Spielsteuerung. Wenn du eine Lektion abschließt, rückst du automatisch zur nächsten auf.

[TRAINING MODE] (Trainingsmodus)

Du kannst mit dem Charakter deiner Wahl spielen, um dich mit ihm vertraut zu machen und Kombos zu üben. Es stehen einige Einstellungen zur Wahl, die du verändern kannst, um jede gewünschte Bedingung zu bestimmen.

Aktionen aufzeichnen

Es ist möglich, Aktionen aufzuzeichnen, die dein Gegner im Trainingsmodus wiedergeben kann. Diese Aktionen können in einem von fünf Speicherplätzen gespeichert werden.

Drücke **T1**, um zur Trainingsfigur zu wechseln und den Standby-Modus zu aktivieren. Drücke noch einmal **T1**, um die Aufzeichnung zu starten. Nach Aufzeichnung der Aktion kannst du die temporär gespeicherten Aktionen mit **RT** abspielen. Wählst du „Random“ als Speicherplatz und drückst **RB**, gibt die Trainingsfigur nach dem Zufallsprinzip eine der gespeicherten Aktionen wieder.



[CHALLENGE MODE] (Herausforderungsmodus)

Stelle dein Geschick unter Beweis und führe bestimmte Aktionen und Kombos aus. Jeder Charakter hält mindestens 30 Herausforderungen für dich bereit. Drücke **RT**, um dir anzusehen, wie du die Herausforderung meistern musst.

OPTIONEN

[REPLAY THEATER] (Vorführung)

Verwalte und betrachte gespeicherte Wiederholungen. Drücke **A** zum Betrachten, **X** zum Löschen, **Y** zum Anzeigen der Ergebnisse und **START** zum Wechseln von Speichergeräten.

Wiederholung - Steuerung

A	Pause / Spielen
Y	Steuerungsanleitung ein-/ausblenden
X	HUD anzeigen / verbergen
LB	Runde überspringen
RB	Zeitupe
T1	Vorspulen

[OPTIONS] (Optionen)

Hier kannst du verschiedene Spieleinstellungen anpassen. Manche Einstellungen können auch über das Hauptmenü erreicht werden.

Systemoptionen

EINSTELLUNG	ERKLÄRUNG
SAVE (Speichern)	Speichere die Optionseinstellungen.
AUTOSAVE (Automatisches Speichern)	Automatisches Speichern ein- und ausschalten.
STORAGE FUNCTION SETTINGS (Speicherfunktionsinstellungen)	Lege das Speichergerät fest, auf dem das Spiel speichert.
VIBRATION (Vibrationsfunktion)	Controller-Vibration ein- oder ausschalten.

Spieloptionen

EINSTELLUNG	AUSWAHL	ERKLÄRUNG
DIFFICULTY (Schwierigkeit)	BEGINNER (Anfänger) / EASY (leicht) / NORMAL / HARD (schwer) / VERY HARD (sehr schwer) / HELL (höllisch)	Lege die Schwierigkeit der CPU fest. Trifft auf den Arcade-, Versus- und Story-Modus zu.
ROUNDS (ARCADE) (Runden)	1 - 5 Rounds (1 - 5 Runden)	Lege die Anzahl der Runden im Arcade Mode fest.
ROUNDS (VERSUS) (Runden, Versus)		Lege die Anzahl der Runden im Versus Mode fest.
TIME LIMIT (ARCADE) (Zeitlimit, Arcade)	30 sec / 45 sec / 60 sec / 75 sec / 99 sec / Infinite	Lege das Zeitlimit für die Runden im Arcade Mode fest.
TIME LIMIT (VERSUS) (Zeitlimit, Versus)	(30 Sek. / 45 Sek. / 60 Sek. / 75 Sek. / 99 Sek. / unbegrenzt)	Lege das Zeitlimit für die Runden im Versus Mode fest.
ROUND CALL (Rundenansage)	Original / Various characters (Original / verschiedene Charaktere)	Lege die Ansagerstimme fest.
NARRATION (Ansager)	Ring Announcer / Random / Various characters (Ringansager / Zufall / verschiedene Charaktere)	Stelle den Ansager ein.
INSTANT KILL BGM (Hintergrundmusik für sofortigen Kill)	Default / P4A Version (Standard / P4A-Version)	Lege die Hintergrundmusik für Sofortiger Kill-Treffer fest.

Bildschirmeinstellungen

EINSTELLUNG	AUSWAHL	ERKLÄRUNG
SCALING TYPE (Skalierung)	Type A / Type B / Type C (Typ A / Typ B / Typ C)	Passe die Bildschirmskalierung an.
UPPER HUD (HUD oben)	-50 through +50 (-50 bis +50)	Passe die Position des HUD am oberen Bildschirmrand an.
LOWER HUD (HUD unten)	-50 through +50 (-50 bis +50)	Adjust the placement of the HUD at the bottom of the screen.

Ton & Sprache

EINSTELLUNG	ERKLÄRUNG
BGM VOLUME (Lautstärke Hintergrundmusik)	Passe die Lautstärke der Hintergrundmusik an.
VOICE VOLUME (Lautstärke Sprachausgabe)	Passe die Lautstärke der Charaktere und Ansager an.
NAVI VOLUME (Lautstärke Navi)	Passe die Lautstärke der Navigator-Stimmen an.
SE VOLUME (Lautstärke Effekte)	Passe die Lautstärke der Toneffekte an.
MAIN MENU BGM (Hintergrundmusik Hauptmenü)	Lege die Hintergrundmusik für das Hauptmenü fest.
TEXT LANGUAGE (Textsprache)	Lege die Sprache des Textes im Spiel fest.
VOICE LANGUAGE (Sprache Stimmausgabe)	Set which language you want the battle voices to be in.

Netzwerkoptionen

EINSTELLUNG	AUSWAHL	ERKLÄRUNG
SIMPLE RESULTS (Einfache Ergebnisse)	ON / OFF (AN / AUS)	Lege fest, ob deine Ergebnisse angezeigt werden, wenn du online spielst.

Tastenkongfiguration

Weise jeder Taste eine bestimmte Funktion zu und definiere eine für deinen Spielstil optimale Steuerung. Markiere die gewünschte Funktion und drücke anschließend die Taste, der du diese Funktion zuweisen möchtest. Du kannst die Zuweisung abbrechen, indem du auf BACK drückst.



[GALLERY MODE] (Galerie-Modus)

Betrachte Illustrationen, sieh dir freigeschaltete Filme an und hör dir die Musik und Soundeffekte des Spiels an. Nicht verfügbare Inhalte können durch Erfüllen bestimmter Bedingungen freigespielt werden.

MITWIRKENDE

PLANNING

Katsura Hashino
Toshimichi Mori

DIRECTORS

Kazuhiisa Wada
Seiji Fukumoto
Takumi Iguchiya

ATLUS (JAPAN STAFF)
CHARACTER DESIGNER
Shigenori Soejima

SERIES SOUND DIRECTOR

Shoji Meguro

SERIES SOUND COMPOSER

Atsushi Kitajoh

DIRECTION

Kazuhiisa Wada

SCENARIO DRAFTS

Taku Yamada
Kazuhiisa Wada

SCENARIO WRITERS

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

SCRIPTS SUPERVISOR

Yuichiro Tanaka

PLANNERS

Tohru Yorogi
Tepei Kobayashi
Akira Akemine

INTERFACE DESIGNERS

Tomohiro Kumagai
Katsunori Watanabe

2D DESIGNERS

Hanako Uchibe
Masatoshi Kobayashi
Kumiharu Kyoda
Akane Kabayashi

CHARACTER MODELS

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

ORIGINAL DEVIL DESIGN

Kazuma Kaneko

SOUND EFFECT SUPPORT

Kenichi Tsuchiya

ANIMATION PRODUCTION CAPSULE

STORYBOARDS

Junichi Wada
Hiroshi Haraguchi

DIRECTORS

Junichi Wada
Hiroko Kazui
Tetsuya Wakano

CHARACTER DESIGN

Kazumi Inadome

ANIMATION DIRECTORS

Hiromi Okazaki
Tomokatsu Nagasaku

ASSISTANT ANIMATION DIRECTOR

Keiko Takano

COLOUR DESIGN

Osamu Mikasa

ART DIRECTOR

Yusuke Takeda

3DCG

Masami Yuhara
Kanae Yamashita

MONITOR GRAPHICS

Kaori Seki

RETOUCH

Kanako Yamada

DIRECTORS OF PHOTOGRAPHY

Akiko Sasaoka
Tadashi Kitaoka

EDITORS

Kiyoshi Hirose
Mai Hasegawa

KEY ANIMATION

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

INBETWEEN ANIMATION

C2C
Yuhodo
Studio Gimlet
AI
F.A.I

ANIMATION CHECKER

Kaori Hashimoto

ASSISTANT COLOUR DESIGN

Hisako Furukawa
Kazuyuki Toukaishi

DIGITAL PAINT

Wish
Triple A

BACKGROUNDS

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

COMPOSITE

Mayumi Morisato
Yuko Matsunaga
Takuya Noshiro
Mami Gotoh
Eiichi Okita

ASSISTANT MANAGERS

Hamada Shouta
Tatsuya Kinoshita

PRODUCTION MANAGERS

Yuko Mabuchi
Rina Kagaya

ANIMATION PRODUCERS

Yohei Miyahara
Ryosuke Yamada

MOVIE

ANALOGICAL
Shinichi Kawakami

SPECIAL THANKS

Akihito Tazawa

EVENT CG

DOMERICA
Arisa Matsuura
Mari Takada
Kahori Tsuta

AVATAR PALETTE DESIGN

ELEMENTS
Masaki Nagaura
Tetsuaki Seki

FONT DESIGN

FONTSWORKS JAPAN, Inc.

ARTWORK

FIX INC.
Masao Nagashima
Hajime Osawa
Shogo Ohtsuka

ATLUS QA TEAM

QA MANAGER
Keiichirou Oota

QA STAFF

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

QA COOPERATION

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

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

PROJECT MANAGER

Akiyasu Yamamoto

ASSISTANT PROJECT MANAGER

Masayoshi Koike

MARKETING DEPARTMENT

MANAGER
Yoshikazu Tanaka

PROMOTION

Toshihiro Takashima
Yui Maehara
Miho Ohata
Yukie Ito
Kohei Kaneda

LICENSING

JUNICHI MORI
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
Youto Mitoh
Kennichi Goto
Masanari Okagawa
Megumi Shiraishi
Tomomi Isomura

ARC SYSTEM WORKS

LEAD PROGRAMMER
Takashi Matsuura

PROGRAMMERS

Masahige Kazuhito
Akira Kohinata
Toru Maeda

SUPPORT PROGRAMMERS

Nobuhito Segawa
Kusabuka Kimiaki
Takuya Nagasawa

PLANNERS

Masanari Ara
Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Seiji Fukumoto
Synichiro Shizuka

CHARACTER & BATTLE PLANNING

Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato
Masanari Ara
Seiji Fukumoto

CHALLENGE MODE PLANNING

Yumenori Ono
Ryohei Hayashi
Kyohei Kato

CHIEF STORY SCRIPTER

Akihito Kumagawa

STORY SCRIPTER

Ryohei Hayashi

LEAD DESIGNER

Katsuki Mukai

CHARACTER GRAPHICS

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

Gup CO., LTD.

Mototoshi Kuriyama

SUNCHOS SOFTWARE

COMPREHENSIVE DIRECTOR

Qiu Jian Ping

COMPREHENSIVE DESIGNER

Jiang Mei Xiang

KEY / IN-BETWEEN ANIMATION

MAIN DESIGNER

Shou Rong Qiang

DESIGNERS (SKETCH)

Zheng Fang Xiao
Fu Xiao Hui
Lu Yin
Wang Zhen

MAIN DESIGNER (DOT)

Han Yi Ding

DESIGNERS (DOT)

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

BOOBY TRAP

DESIGN DIRECTOR

Ryo Yonemoto

MAIN DESIGNER

Keiko Hosoo

DESIGNERS

Yumi Kato
Keisuke Kawasaki
Mai Horinout
Katsunori Masuda
Hiroko Sato

CHARACTER MOTION CONTINUITY

Yuki Sugiyama
Singo Fukuhara
Konomi Higuchi
Katsuki Mukai
Inoue Takumi

APLUS CO., LTD

DESIGNERS
Takayuki Inoue
Ayano Suga
Yasuhide Maeda
Rina Miyamoto

STUDIO XELFLEX

DESIGNERS
HIROSHI ICHIKAWA
SYUJIROU ICHIKAWA
AIKO MURATA

CHARACTER CHARACTER MODEL

Satoshi Motowaki
Jin Zhe

CHARACTER MOTION

Katsuki Mukai
Satomi Sato
Riko Sekiguchi

AERA LABORATORY LTD.

DESIGNERS
Takahiro Kamiya
Ryoji Shirakawa
Kazuyoshi Teduka
Shuhei Hashimoto
Yoshitaka Itai

SUNCHOS SOFTWARE

DESIGNERS (MOTION)

Wu Wen Wei
Huang Wei Lin

CHARACTER PALETTE DESIGN

Haruka Sakuraba
Asana Maeda
Haruka Tanaka

EFFECT DESIGN

Kazushige Toyosawa
Hosumizu Suzuki

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
Kumihiro Hosoya
Sawako Hata
Kousei Hirota
Jin Urayama
Kouichi Souma
Sachiko Okada
Hiroschi Watanabe
Koji Seki
Shinya Takahashi
Nozomi Masu
Humi Morisawa
Haruki Ishiya
Kenichi Mine
Kosuke Kobayashi
Ayano Saito
Megu Sakuragawa
Keiko Manaka

Natsumi Sugita
Shizuka Ishigami
Rie Haduki

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

SOUND DIRECTOR

Akiyoshi Akama

SOUND EFFECTS

Toshiya Wada

RECORDING

Yuriko Kiyomoto

RECORDING STUDIO

STUDIO MAUSU

SOUND PRODUCE

Sound Wing
Makoto Tanimura

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

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

*Today***SINGER**

Yumi Kawamura

LYRICIST

Benjamin Franklin

COMPOSER

Atsushi Kitajoh

U.S. LOCALIZATION

ATLUS U.S.A., INC.

EXECUTIVE PRODUCER

Naoto Hiraoka

GENERAL MANAGER

Mitsuhiro Tanaka

DIRECTOR OF PRODUCTION

Bill Alexander

PROJECT LEAD

Yu Namba

PROJECT COORDINATOR

Hiroyuki Tanaka

TRANSLATORS

Mai Namba
James Kuroki
Nobuaki Taguchi

QA LEAD

Richard Rodrigues

QA TESTERS

Connie Chinn
Elwood Cruz
Allie Doyon
Brent Gutierrez
Brian Hamada
Robert Macallino
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. Dalglish
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
Kazuhisa Wada

GARANTIE

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantiert Ihnen, dem ursprünglichen Käufer dieses Spiels (gemäß den unten beschriebenen Begrenzungen), dass dieses Spiel bei normalem Gebrauch im Wesentlichen 90 Tage ab dem Erstkaufdatum wie in der beiliegenden Anleitung beschrieben funktioniert. Diese begrenzte Garantie verleiht Ihnen bestimmte Rechte. Außerdem stehen Ihnen eventuell positive oder andere Rechte unter Ihrer örtlichen Rechtssprechung zu.

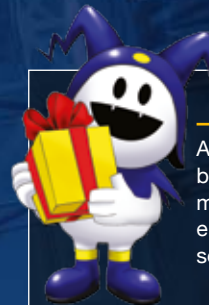
GARANTIEBEGRENZUNGEN: Diese begrenzte Garantie gilt nicht bei geschäftlicher oder gewerblicher Verwendung des Spiels und/oder tritt außer Kraft, wenn die aufgetretenen Schwierigkeiten auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder unsachgemäße Anwendung oder Manipulation Ihrerseits oder seitens einer in Ihrem Namen handelnden Person nach dem Kauf zurückzuführen sind.

GARANTIEANSPRÜCHE: Treten innerhalb der Garantiezeit Probleme mit dem Spiel auf (einschließlich mit der Aktivierung des Spiels zusammenhängend, durch Schlüsselcodes oder anderweitig), sollten Sie sich an den Händler wenden, von dem Sie das Spiel erworben haben. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie eine Kopie des Originalkaufbelegs haben, da Sie diesen eventuell vorlegen müssen. Fällt Ihnen ein Bug oder Fehler im Spiel auf, kontaktieren Sie bitte den technischen Kundendienst von SEGA (Details hierzu sind dem Handbuch zu entnehmen) und informieren Sie diesen über die Schwierigkeiten, die beim Spiel aufgetreten sind. Der Händler oder SEGA hat nun die Wahl, das Spiel entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Ersatzspiele erhalten eine Garantie für die verbleibende Zeit der ursprünglichen Garantie bzw. von 90 Tagen, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht repariert oder ersetzt werden können, haben Sie Anspruch auf Schadenersatz in Höhe des Betrages, den Sie beim Erwerb dieses Spiels bezahlt haben. Oben genannte Mittel (Reparatur, Ersatz oder begrenzter Schadenersatz) sind Ihre ausschließlichen Rechtsmittel.

BEGRENZUNGEN: IM VOLLEN VOM GESETZ VORGESCHRIEBENEN UMFANG SIND WEDER SEGA NOCH SEINE HÄNDLER ODER LIEFERANTEN FÜR JEDLICHE SPEZIELLEN ODER ZUFÄLLIGEN SCHÄDEN, SCHÄDEN AN EIGENTUM, GEWINNVERLUSTE, DATENVERLUSTE, SCHÄDEN AN COMPUTER ODER KONSOLE, VERLUST ERWARTETER ERSPARNISSE, GESCHÄFTSMÖGLICHKEITEN ODER GESCHÄFTSWERTE HAFTBAR, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER FUNKTIONSSTÖRUNGEN DIESES SPIELS RESULTIEREN, AUCH WENN SEGA VON DER MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN VERLUSTES UNTERRICHTET WURDE. DIE HAFTUNG FÜR DURCH SEGAS FAHRLÄSSIGKEIT HERVORGERUFENE UNTERSCHLAGUNG, TOD ODER VERLETZUNG EINER PERSON WIRD NICHT AUSGESCHLOSSEN ODER EINGESCHRÄNKT.

Sofern nicht anders angegeben, sind alle im Spiel genannten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse fiktiv und haben keinerlei Bezug zu tatsächlichen Firmen, Organisationen, Produkten, Personen und Ereignissen, noch sollte ein solcher Bezug hergestellt werden.

© SEGA. SEGA und das SEGA-Logo sind entweder Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der SEGA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die unerlaubte Vervielfältigung, Bearbeitung, Verleih, Ausleihe, Vertreibung, Auszugnahme, Wiederverkauf, Vermietung, Ausstrahlung, öffentliche Vorführung oder Übertragung jeglicher Art dieses Spiels oder beiliegender Dokumente oder Teilen hiervon ist ohne die ausdrückliche Zustimmung von SEGA untersagt, ohne dass die unter das Urheberrecht fallenden Bestimmungen dadurch eingeschränkt werden.



Mach mit bei Atlus Faithful!

Atlus Faithful ist ein kostenloser Abo-Dienst, über den du brandaktuelle News, coole Angebote, exklusive Inhalte und mehr erhältst. Besuche www.atlus.com/faithful, erstelle einen Benutzernamen und ein Passwort und sichere dir sofort Mitgliedsvorteile!

Gehe zu www.atlus.com und folge uns hier:



Mehr Informationen zum Spiel findest du unter:
WWW.ATLUS.COM/P4AU

PRODUKT-SUPPORT

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf
www.sega.com/support

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland: **0800-1844575** (Kostenlos)

Für unsere Kunden aus Österreich: **0800-292235** (Kostenlos)

Für unsere Kunden aus der Schweiz: **0800-564903** (Kostenlos)

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter support@sega.de erreichen.