



XBOX 360

**P4A**  
*PERSONA 4*  
**ARENA**



**WARNING** Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Important Health Warning About Playing Video Games**

#### **Photosensitive seizures**

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

# CONTENTS

**(Connecting to) Xbox LIVE >> 02**

**Prologue >> 03**

Yu Narukami ▶ 03

Chie Satonaka ▶ 04

Kanji Tatsumi ▶ 05

Teddie ▶ 06

Aigis ▶ 07

Elizabeth ▶ 08

Yosuke Hanamura ▶ 04

Yukiko Amagi ▶ 05

Naoto Shirogane ▶ 06

Mitsuru Kirijo ▶ 07

Akihiko Sanada ▶ 08

Labrys ▶ 09

Shadow Labrys ▶ 09

**Basic Controls >> 10**

**Starting the Game >> 12**

**Game System >> 13**

**Basic Actions >> 17**

Game Modes ▶ 23

LESSON MODE ▶ 23

STORY MODE ▶ 23

ARCADE MODE ▶ 23

SCORE ATTACK MODE ▶ 24

TRAINING MODE ▶ 24

CHALLENGE MODE ▶ 24

VERSUS MODE ▶ 24

NETWORK MODE ▶ 25

Xbox LIVE Marketplace ▶ 26

THEATER ▶ 27

GALLERY MODE ▶ 27

OPTIONS ▶ 27

**Product Support >> 29**

**La version française commence à la page >> 30**

# Xbox LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) to learn more.

## Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# BASIC CONTROLS

Below, you'll learn about the basic controls.  
For character-specific moves, see p. 03.  
For basic actions, see p. 17.



\*Certain functions can be remapped from the Options menu (p. 27)  
\*For information on the vibration function, see p. 28.  
\*The commands listed in this manual assume the character is facing right. The commands will be reversed when facing the opposite direction.

## Menu Controls

Left Stick/Directional Pad	Move the cursor
<b>A</b> Button	Confirm selections
<b>B</b> Button	Cancel selections / Return to the previous screen
START Button	Open the Pause Menu

## Battle Controls

Left Stick/Directional Pad	Move the character
<b>A</b> Button	Strong Attack
<b>B</b> Button	Strong Persona Attack
<b>X</b> Button	Weak Attack
<b>Y</b> Button	Weak Persona Attack
<b>LB</b> Button	Furious Action ( <b>A</b> Button + <b>B</b> Button)
<b>RB</b> Button	Evasive Action ( <b>X</b> Button + <b>Y</b> Button)
<b>LT</b> Button	Record (in Training Mode)
<b>RT</b> Button	Play (in Training Mode)
<b>◀</b> BACK Button	Reset position (in Lesson / Training Mode)
<b>▶</b> START Button	Open the Pause Menu

## STORY Mode Controls

Left Stick/Directional Pad	Move the cursor / text log
<b>A</b> Button	Next page / Confirm
<b>B</b> Button	Next page / Cancel
<b>X</b> Button	Hide window
<b>Y</b> Button	Toggle Auto Read
<b>LB</b> Button	Display/Close text log
<b>RB</b> Button	Skip text (automatically)
<b>RT</b> Button	Skip text (while held down)
<b>◀</b> BACK Button	Hide control guide
<b>▶</b> START Button	Open the Pause Menu

# STARTING THE GAME

Press **START** at the Title Screen to proceed to the Main Menu.

## MAIN MENU

All of the various game modes will be displayed here. For more information on these modes, see p. 23.

## CONTROLLER SELECT

In certain modes, the controller select screen will be displayed. Use the directional pad or the left stick to assign your controller to the desired side.



## CHARACTER SELECT

Here, you will select the character you wish to use in battle and choose from various customization options.



**COLOR PRESET** Select a preset color combination for both your character and Persona.

**CHARACTER** Select a color palette for only your character.

**PERSONA** Select a color palette for only your Persona.

**GLASSES** Toggle glasses on or off.  
(Option is only available if you have purchased the Glasses DLC.)

**NAVIGATION** Select who you want to be your Navigator. Additional Navigators can be unlocked or purchased. You can select this option in Versus Mode and Network Mode.



### Auto-Save

This game supports an auto-save option. Your progress and settings will be saved automatically after battles, when you adjust the options, etc. You can also manually save from the Options menu (p. 29). When auto-save is off, new bookmarks created to save progress in Story Mode will be lost (p. 23).

# GAME SYSTEM

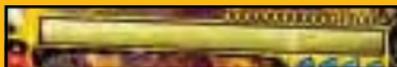
Learning how to read the screen is a basic necessity in battle!



1. ROUND ICON	Each icon represents one round won.
2. HP GAUGE	Displays a character's remaining HP. You lose the round if your gauge reaches zero first.
3. SCORE	Your current score.
4. TIME LIMIT	Displays the remaining time. If time runs out, the character with the most HP wins.
5. SP GAUGE	Powerful moves like SP Skills and Skill Boosts expend SP. You gain SP when you hit the opponent or get hit by the opponent's attacks.
6. BURST GAUGE	Indicates whether or not you can use a Burst. The gauge fills over time, and will flash "BURST" when you can use it.
7. PERSONA GAUGE	Your Persona's HP. It decreases by one each time your Persona is hit. If it reaches zero, your Persona will be temporarily unavailable.
8. HIT COUNTER	Displays the number of hits and total damage of the current combo. The hit counter comes in two colors. Red: A valid combo Yellow: A combo the opponent could have escaped
9. CHARACTER-SPECIFIC MARK	Certain characters have their own special gauges or icons.
10. "!" ICON	Indicates how certain moves can be defended against. Red and White: You can perform a Throw Escape. Red and Yellow: The move is unblockable. Green: You were hit with a low attack while blocking high. Blue: You were hit with a high attack while blocking low. Yellow: You tried to air block an air-unblockable move.
11. STATUS INDICATOR	Indicates when certain techniques are used, such as Counters, Super Cancels, and One More Cancels.

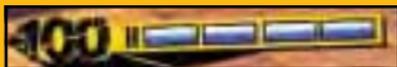
## About the Gauges

### HP Gauge



The yellow bar shows a character's HP. Blocking the opponent's Skills and using Furious Actions will turn part of the gauge blue, which will regenerate over time. Taking damage, however, will convert the blue portion into actual damage.

### SP Gauge



You can expend SP to use certain moves. The amount of SP expended varies with the move. Each division represents 25 SP, with a maximum of 100 SP. This increases to 150 SP when you are in the Awakened state.

### BURST Gauge



Refilling



Full



Unable to Use

This gauge must be full in order to use a Burst. A flashing "BURST" indicates that the gauge is full. When it is recharging, it will be shown only as a "B" but will change back to "BURST" once refilled. It will be marked with an "X" when it cannot be used (occurs during certain attack sequences).

### Persona Gauge



Every time your Persona takes a hit, you will lose one card on your Persona Gauge. When all the cards are gone, your Persona is broken, and you will be temporarily unable to use it. The gauge will then regenerate; once it is full, you can resume using your Persona.



### What is the Awakened state?

When your HP falls below a certain point, you will automatically Awaken, raising your maximum SP to 150 and adding 50 SP to your gauge. In this state, you can use very powerful Awakened SP Skills.



## AILMENTS

Certain moves may cause ailments, which will put you at some sort of disadvantage. Most ailments will wear off over time; some can be ended early by attacking your opponent.



### Shock

You will be unable to move.



### Panic

Your controls will be reversed.



### Poison

Your HP will gradually decrease.



### Rage

Your strength is increased at the expense of being unable to block. You cannot recover by hitting your opponent.



### Charm

Your opponent drains some of your SP.



### Mute

You cannot summon your Persona.



### Fear

Every hit is considered to be a Fatal Counter.



### Freeze

You will be unable to do anything. Pressing ZX on the Directional Pad repeatedly will allow you to recover faster.

## FATAL COUNTERS

Fatal Counters are an even more powerful type of counter. If you're hit with a Fatal Counter, you'll be put in hit stun longer than normal, giving the opponent a better chance to start a combo.



### Negative Penalty

If you continue to play too defensively for an extended period of time, you will suffer a Negative Penalty and take more damage than usual.



## BASIC RULES

### BATTLES

The character whose HP reaches zero first loses, and the opponent takes the round. The first to take two rounds wins the match. You can change the number of rounds in the Options menu (p. 27).

### TIME LIMIT

One round is 99 seconds, and the countdown starts as soon as the round begins. If time runs out, the character with the most HP wins.

### DRAWS

If both characters reach zero HP at the same time or have the same amount of HP when time runs out, the round is a draw and an extra round will be played. If that round also ends in a draw, the entire match is declared a draw.

### CONTINUING

In Arcade Mode, you can continue from the Character Select screen by pressing START at the Game Over screen.

## PAUSE MENU

Pressing START during battle will open the Pause Menu. From there, you can view your character's command list, change your controls, and return to the Main Menu. The menu selections in the Pause Menu will vary depending on the mode you are playing.

\* During Network Mode matches, you cannot pause the game.



- Command List**..... View your character's command list.
- Button Settings**..... Reassign functions to different buttons.
- Sound Settings** ..... Adjust the music and SE volume.
- Hide Menu**..... Hide the Pause Menu.
- Main Menu** ..... Return to the Main Menu.
- Return**..... Close the Pause Menu and resume battle.

# BASIC ACTIONS

There are certain basic moves you need to know to win.  
The following controls assume that your character is facing right.

## Jump



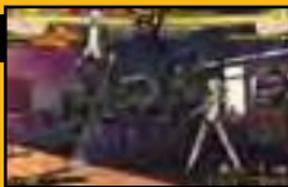
Press  $\uparrow$  to jump.  $\rightarrow$  will jump forward while  $\leftarrow$  jumps backwards. Pressing  $\uparrow$  while jumping does a double jump.



## High Jump



Pressing  $\downarrow$  briefly, then  $\uparrow$ , performs a super jump, which is higher than a jump. Note that you cannot double jump during a super jump.



## Dash / Backstep



Press  $\rightarrow$  quickly to perform a dash, and hold it to run.  $\leftarrow$  quickly is a backstep, which puts distance between you and your opponent.



## Aerial Dash/Backdash (in air) $\rightarrow$ / $\leftarrow$

Press  $\rightarrow$  quickly in midair to perform an aerial dash. Press  $\leftarrow$  quickly in midair for an aerial backdash. Note that you cannot perform these actions during a double jump.



## Weak Attack

X

Press X to do a weak attack. Weak attacks have short range but are quick and difficult for the opponent to counter.

## Strong Attack

A

Press A to do a strong attack. While a bit slow, strong attacks are powerful and have long range. Crouching strong attacks make good anti-air moves.

## Weak Persona Attack

Y

Press Y to have your Persona perform a weak attack. Many are long-range, powerful attacks, but you will lose some of your Persona gauge if it is hit.

## Strong Persona Attack

B

Press B to have your Persona perform a strong attack. While very slow, you can time it to hit the opponent at the same time as one of your own moves.

## Sweep

↓ + X + A

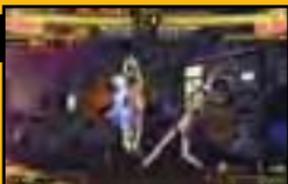
Press X and A simultaneously while crouching to perform a sweep. A sweep hits low and causes the opponent to fall to the ground.



## Standing Block

←

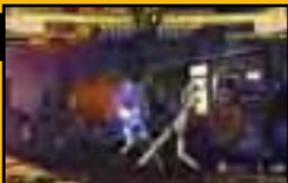
Hold the direction opposite the opponent to perform a standing block. A standing block defends against jumping attacks and All-Out Attacks. The same input in midair allows you to do an air block.



## Crouching Block

↙

Hold the direction opposite of the opponent and down to perform a crouching block. Crouching blocks defend against most moves other than some jumping attacks and All-Out Attacks. They are very effective against most ground moves.



## Aerial Recovery

hold any attack while  
knocked back

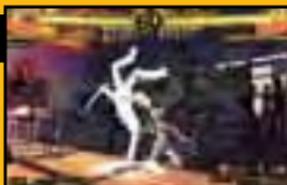
When knocked into the air, hold any of the attack buttons to perform an aerial recovery, allowing you to get back into the fight quicker. You can also use the Directional Pad to adjust the direction you recover in.



## Ground Recovery

hold any attack while hitting  
the ground

After taking a hit and falling to the ground, hold any of the attack buttons to perform a ground recovery, allowing you to get back into the fight quicker.



## Auto Combo

**X** repeatedly near opponent

The Auto Combo system allows you to perform a complete combo with just one button. Stand near your opponent and rapidly press **X**. Note that the SP Skill at the end of the Auto Combo is a Super Cancel and requires 50 SP and some HP.



## All-Out Attack

**X + A**

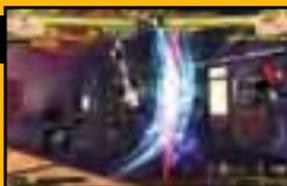
Press **X** and **A** simultaneously to perform an All-Out Attack. Though slow, it cannot be blocked low. After the attack connects, tap **X** and/or **A** repeatedly for an All-Out Rush. Conclude with an All-Out Finish by pressing the **Y** or **B** button to launch or knock back your opponent.



## Furious Action

**A + B**

A Furious Action is a powerful Skill that has invincibility. Press **A** and **B** simultaneously to use it. It consumes some HP that regenerates over time. Some characters' Furious Action is a counter move.



## Throw / Air Throw **Y + B** / (in air) **Y + B**

Press **Y** and **B** simultaneously while standing near the opponent to throw them. You can also perform throws in the air.



## Throw Escape when "!" is shown, **Y + B**

This allows you to escape from an opponent's throw attempt unharmed. When you see the red and white "!" icon, press **Y** and **B** simultaneously. Note that you cannot escape from special throws which do not display the "!" mark.



## Evasive Action **X + Y**

Press **X** and **Y** simultaneously to use an Evasive Action, allowing you to close in on the opponent while dodging their attacks. If you are close enough, you will move through the opponent. Note that you are still vulnerable to throws.



## Hop **↓ + X + Y**

**↓ + X** and **Y** simultaneously causes you to hop towards your opponent, avoiding throws and low attacks. You can perform any aerial move during a hop except for a double jump, aerial dash, or aerial backdash.



## Skill Boost certain commands with 25 SP

When you enter a Skill command, finish the command with a simultaneous press of the **X** and **A** (or **Y** and **B** button) to use an enhanced version of the Skill. It costs 25 SP to boost a Skill, and the enhancements vary from Skill to Skill.



## SP Skill

certain commands with 50 SP

By entering certain commands when you have 50 SP or more, you can use an SP Skill. SP Skills are very powerful, so try to use them when you have the chance.



## Awakened SP Skill

certain commands with 50 SP in the Awakened state

By entering certain commands when you are Awakened and have 50 SP or more, you can use an Awakened SP Skill. Though they are only available while Awakened, Awakened SP Skills can potentially turn the tide of a fight.



## Reversal Burst $X + Y + B$ while being attacked

When the opponent hits you or when you block an attack, press  $X$ ,  $Y$ , and  $B$  simultaneously to use a Reversal Burst. You will come out of hit or block stun and unleash blue shockwaves that knock your opponent away.



## Max Burst

$X + Y + B$

Press  $X$ ,  $Y$ , and  $B$  when your BURST gauge is full to use a Max Burst. If the golden shockwaves hit your opponent, your SP Gauge will be completely filled.



## Guard Cancel during block, $\rightarrow + X + A$ with 50 SP

A powerful counterattack that costs 50 SP. When blocking an opponent's attack, press towards the opponent along with  $X$  and  $A$  to use it.



## Instant Block

← right before an attack hits

Block at the last possible moment to execute an Instant Block. If successful, you will flash white while blocking the attack. The advantage of an Instant Block is that it reduces the block stun significantly and builds SP.



## Super Cancel

during a Skill, SP Skill command

While using a Skill, quickly input the command for an SP Skill to perform a Super Cancel and combo the two moves. This works with most but not all Skills and SP Skills. Using it will cause some of your HP to turn blue.



## One More Cancel

while hitting the opponent,  
X + A + Y with 50 SP

Press X, A, and Y simultaneously during an attack to use a One More Cancel. You will cancel the animation of the move you were performing, allowing you to continue your assault or pull back into a defensive position.



## One More Burst

while hitting the opponent,  
X + Y + B with BURST gauge

This causes you to Burst in the middle of an attack, sending your opponent spiraling into the air and allowing you to continue your combo. Press X, Y, and B simultaneously to use a One More Burst.



## Instant Kill

during a round that can win you the match,  
Instant Kill command with 100 SP

A one-hit kill that will finish off your opponent. It costs 100 SP and can only be done when winning the current round will also win you the match. Finish the match in style! (See command list for character-specific commands.)

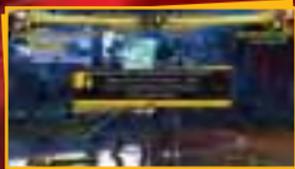


# GAME MODES

You can select from these 12 modes at the Main Menu.

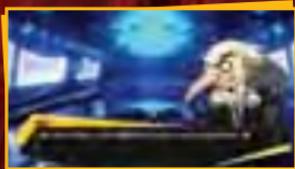
## 01 LESSON MODE

This mode is for first-time players of fighting games and/or P4 Arena. Here, you can learn the basic controls for a fighting game as well as the systems specific to P4 Arena. When you finish a lesson, you will automatically move on to the next one.



## 02 STORY MODE

See the story behind P4 Arena. Each character has his or her own story, and as you complete progress through their stories, you will unlock the other characters' stories. You can access previously set Bookmarks by pressing **Y** at the Character Select screen to continue from a save point.



### About Bookmarks



You can save your progress with Bookmarks whenever you reach a checkpoint. The Bookmarks save your place in a particular character's story.



## 03 ARCADE MODE

This mode recreates the arcade version of P4 Arena. You will fight a set number of CPU opponents. If you lose in this mode, you can continue.



## 04 SCORE ATTACK MODE

Fight powerful CPU opponents to try and earn the highest score possible! You can post your high scores to the online leaderboards, which reflect players all over the world.

\* In order to upload your score, you must have an Xbox LIVE Gold Membership.

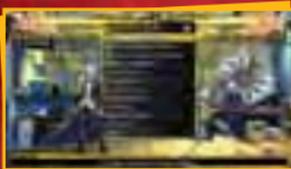


## 05 TRAINING MODE

You can practice with the character of your choice to get a feel for that character and practice his or her combos. There are a variety of settings to adjust in order to create any condition you need.

### >>RECORDING ACTIONS

You can record actions for your opponent to replay in Training Mode. These actions can be saved to one of three memory slots. Press **Y** to switch to the Training Dummy and enter Standby mode. Press **Y** again to start recording. Once recorded, you can replay the temporarily saved actions by pressing **X**. If you select "Random" as the memory slot, the Training Dummy will randomly replay one of the three saved actions each time you press **X**.



## 06 CHALLENGE MODE

Test your skill by performing designated moves and combos. Each character has 30 challenges for you to complete. Press **X** for a demonstration of how to complete the challenge.



## 07 VERSUS MODE

Fight single matches against the CPU or your friends locally. Two controllers are required for two human players to go head-to-head.



# 08 NETWORK MODE

Fight opponents from all over the world over Xbox LIVE.



\*In order to play online, you must have an Xbox LIVE Gold Membership.

## RANKED MATCH

Fight other players online under set regulations and post your results to the leaderboards.

### ▶ QUICK MATCH

An opponent of similar skill level is just a button press away! Once a match is found, you will automatically be taken to the pre-battle preparation screen.

### ▶ CUSTOM MATCH

Search for an opponent that meets your specified conditions.

## PLAYER MATCH

Play casually with online opponents using custom rules. A room can have up to eight players at any given time: two fighting and six spectating. Battle results and replays in this mode cannot be uploaded to the leaderboards.

### ▶ QUICK MATCH

Displays a list of rooms found automatically.

### ▶ CUSTOM MATCH

Search for rooms that match your specified conditions.

### ▶ CREATE ROOM

Create a room with your own custom rules. Adjust the room settings to your liking and then select "Create Room."

### ▶ Xbox LIVE PARTY

Play online matches with your party. You can send an invite to your friends and have them join your room, or accept an invite to join a friend's room.



### About PSR

PSR stands for Player Skill Rating. It's a rating system that swiftly and accurately determines a player's skill level. PSR is calculated for each character individually.

## LEADERBOARDS

Using Xbox LIVE, you can view data from players all over the world.

### ▶ LEADERBOARD CONTROLS

Directional Pad ↑↓	Navigate through ranks
Directional Pad ←→	Change board
A Button	Display P-Card
B Button	Return
Y Button	Switch filters
LB Button / RB Button	Change category
LT Button / RT Button	Skip forward / backward 100 ranks
◀ BACK Button	Jump to rank 1
▶ START Button	Jump to your rank

### ▶ DOWNLOADING REPLAYS

The "Replay Board" lists all recently uploaded replays. Select the replay you wish to save, then a slot to save the replay in. Downloaded replays can be viewed in the Theater.

## PLAYER TITLE

Customize your Title here by combining three words/phrases from a selection of thousands. New phrases are unlocked as you play the game. Select Auto Edit to generate a random title.

# 09

## Xbox LIVE Marketplace

Connect to Xbox LIVE Marketplace to find downloadable content available for purchase.



## 10 THEATER

Manage and view saved replays. Press **A** to watch, **X** to delete, **Y** to view the results, and **START** to change storage devices.

### ▶ REPLAY CONTROLS

<b>A</b> Button	Pause/Play
<b>Y</b> Button	Show/Hide control guide
<b>X</b> Button	Show/Hide HUD
<b>LB</b> Button	Next frame
<b>RB</b> Button	Fast forward
<b>RT</b> Button	Skip round
<b>START</b> Button	Pause menu

## 11 GALLERY MODE

View illustrations, watch movies you've unlocked, and listen to the music and sound effects from the game. Greyed-out selections can be unlocked by fulfilling certain conditions.



## 12 OPTIONS

Here, you can adjust various settings within the game. Some settings can also be accessed from the Pause Menu.

### GAME OPTIONS

SETTING	CHOICES	EXPLANATION
<b>DIFFICULTY</b>	BEGINNER / EASY / NORMAL / HARD / VERY HARD / HELL	Set the difficulty of the CPU. Affects Arcade, Versus and Story Mode.
<b>ROUNDS (ARCADE)</b>	1-5 Rounds	Set the amount of rounds necessary to win in Arcade Mode.
<b>ROUNDS (VERSUS)</b>		Set the amount of rounds necessary to win in Versus Mode.
<b>TIME LIMIT (ARCADE)</b>	30 sec / 45 sec / 60 sec / 75 sec / 99 sec / Infinite	Set the time limit for each round in Arcade Mode.
<b>TIME LIMIT (VERSUS)</b>		Set the time limit for each round in Versus Mode.
<b>ROUND CALL</b>	Original / Each playable character	Set the announcer voice.

## DISPLAY SETTINGS

SETTING	CHOICES	EXPLANATION
SCALING TYPE	Type A / Type B / Type C	Adjust the scaling of the screen.
UPPER HUD	-50 through +50	Adjust the placement of the HUD at the top of the screen.
LOWER HUD	-50 through +50	Adjust the placement of the HUD at the bottom of the screen.

## SOUND & LANGUAGE

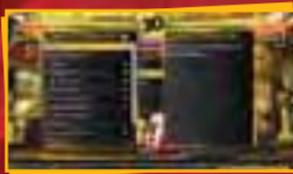
SETTING	EXPLANATION
BGM VOLUME	Adjust the volume of the background music.
VOICE VOLUME	Adjust the volume of the character and announcer voices.
NAVIGATOR VOLUME	Adjust the volume of the navigators' voices.
SOUND EFFECT VOLUME	Adjust the volume of the sound effects.
TEXT LANGUAGE	Set which language you want the in-game text to be displayed in.
VOICE LANGUAGE	Set which language you want the in-game voices to be in.

## NETWORK OPTION

SETTING	CHOICES	EXPLANATION
NETWORK SIDE	1P / 2P / No Preference	Choose which side you prefer to be on in Network Mode.
REPLAY UPLOAD	Allow / Don't Allow	Choose whether or not to allow replays to be uploaded in Ranked Matches.

## BUTTON CONFIG

Assign whichever button you want to each function for a control scheme that best suits your play style. There are also functions exclusive to Training Mode that let you record and play back command inputs. Highlight the function you want to reassign and press the button you wish to assign it to. You can also nullify the button assignment by pressing the BACK Button.



## SYSTEM OPTION

SETTING	EXPLANATION
SAVE	Save the option settings.
AUTO-SAVE	Toggle auto-save on or off.
STORAGE FUNCTION SETTINGS	Change the storage device the game saves to.
VIBRATION	Toggle controller vibration on or off.



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360<sup>MD</sup> et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo**

#### **Crises d'épilepsie photosensible**

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.



# CONTENTS

## TABLE DES MATIÈRES

**(Connexion à) Xbox LIVE >> 32**

**Prologue >> 33**

Yu Narukami ▶ 33

Chie Satonaka ▶ 34

Kanji Tatsumi ▶ 35

Teddie ▶ 36

Aigis ▶ 37

Elizabeth ▶ 38

Yosuke Hanamura ▶ 34

Yukiko Amagi ▶ 35

Naoto Shirogane ▶ 36

Mitsuru Kirijo ▶ 37

Akihiko Sanada ▶ 38

Labrys ▶ 39

Shadow Labrys ▶ 39

**Lancement du jeu >> 40**

**Commandes de base >> 42**

**Système de jeu >> 43**

**Actions de base >> 47**

Modes de jeu ▶ 53

MODE LEÇON ▶ 53

MODE HISTOIRE ▶ 53

MODE ARCADE ▶ 53

MODE SCORE ATTACK ▶ 54

MODE ENTRAÎNEMENT ▶ 54

MODE DÉFI ▶ 54

MODE DUEL ▶ 54

MODE RÉSEAU ▶ 55

Marché Xbox LIVE ▶ 56

CINÉMA ▶ 57

MODE GALLERIE ▶ 57

OPTIONS ▶ 57

**Support Produit >> 59**

# Xbox LIVE

Xbox LIVE<sup>MD</sup> est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) pour en savoir plus.

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

Guide Xbox

Accélérateur

# BASIC CONTROLS

## COMMANDES DE BASE

Ci-dessous, vous trouverez les commandes de base.  
Pour les commandes spécifiques à chaque personnage,  
voir la p. 33. Pour les actions de base, voir la p. 47.



\*Certaines fonctions peuvent être changées à partir du menu Options (p. 57)

\*Pour en savoir plus sur les options de vibration, voir p. 58.

\* Les commandes qui figurent dans ce manuel sont données pour un personnage tourné vers la droite. Les commandes sont à inverser si le personnage est tourné dans l'autre sens.

## Commandes des menus

Joystick gauche/pavé directionnel	Déplacer le curseur
Bouton <b>A</b>	Confirmer la sélection
Bouton <b>B</b>	Annuler les sélections / Retourner à l'écran précédent
▶ <b>START</b>	Ouvrir le menu Pause

## Commandes de bataille

Joystick gauche/pavé directionnel	Déplacer le personnage
Bouton <b>A</b>	Attaque forte
Bouton <b>B</b>	Attaque Persona forte
Bouton <b>X</b>	Attaque faible
Bouton <b>Y</b>	Attaque Persona faible
<b>LB</b>	Action furieuse ( Bouton <b>A</b> + Bouton <b>B</b> )
<b>RB</b>	Action évasive ( Bouton <b>X</b> + Bouton <b>Y</b> )
<b>LT</b>	Enregistrer (en mode Entraînement)
<b>RT</b>	Jouer (en mode Entraînement)
◀ <b>BACK</b>	Réinitialiser la position (en mode Leçon/Entraînement)
▶ <b>START</b>	Ouvrir le menu Pause

## Commandes du mode HISTOIRE

Joystick gauche/pavé directionnel	Déplacer le curseur/journal texte
Bouton <b>A</b>	Page suivante / Confirmer
Bouton <b>B</b>	Page suivante / Annuler
Bouton <b>X</b>	Cacher la fenêtre
Bouton <b>Y</b>	Activer ou désactiver la lecture automatique
<b>LB</b>	Afficher ou fermer le journal texte
<b>RB</b>	Sauter le texte (automatiquement)
<b>RT</b>	Sauter le texte (en maintenant)
◀ <b>BACK</b>	Cacher le guide des commandes
▶ <b>START</b>	Ouvrir le menu Pause

# STARTING THE GAME

## LANCEMENT DU JEU

Appuyez sur **START** à l'écran titre pour vous rendre au menu principal.

### Menu principal

Tous les modes de jeu seront affichés ici. Pour de plus amples renseignements sur ces modes, voir la p. 53.

### Sélection des manettes

Dans certains modes, l'écran de sélection des manettes s'affiche. Utilisez les boutons du pavé directionnel ou le joystick gauche pour choisir le côté de votre manette.



### Sélection du personnage

Ici, vous pouvez sélectionner le personnage à utiliser dans les combats et choisir parmi différentes options de personnalisation.



COULEURS	Sélectionnez un ensemble de couleurs prédéterminées pour votre personnage et son Persona.
PERSONNAGE	Sélectionnez une palette de couleurs pour votre personnage uniquement.
PERSONA	Sélectionnez une palette de couleurs pour votre Persona uniquement.
LUNETTES	Activer ou désactiver les lunettes. (L'option n'est disponible que si vous avez acheté le contenu téléchargeable Lunettes.)
NAVIGATION	Sélectionnez la personne qui sera votre Navigateur. D'autres navigateurs peuvent être débloqués ou achetés. Vous pouvez sélectionner cette option en mode Duel et en Mode Réseau.



### Sauvegarde automatique

Ce jeu possède une option de sauvegarde automatique. Votre progrès et vos paramètres seront enregistrés automatiquement après les batailles, quand vous changez les options, etc. Vous pouvez également enregistrer manuellement à partir du menu Options (p. 57). Si la sauvegarde automatique est désactivée, les nouveaux marque-page créés pour enregistrer votre progrès en mode Histoire seront perdus (p. 53).

# GAME SYSTEM

## SYSTÈME DE JEU

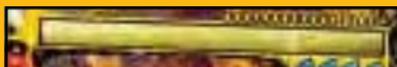
Pour se battre, il faut savoir comment lire l'écran!



1. ICÔNE TOUR	Chaque icône représente un tour gagné.
2. JAUGE HP	Affiche les points de HP restants du personnage. Vous perdez le tour si votre jauge arrive à zéro en premier.
3. SCORE	Votre score actuel.
4. LIMITE DE TEMPS	Affiche le temps restant. Si le décompte touche à sa fin, le personnage qui possède le plus de HP gagne.
5. JAUGE SP	Les prises puissantes comme les habiletés SP et les améliorateurs d'habiletés consomment du SP. Vous gagnez du SP en frappant l'adversaire ou en vous faisant frapper par les attaques de l'adversaire.
6. JAUGE BURST	Indique si vous pouvez utiliser un Burst. La jauge se remplit avec le temps et les lettres « BURST » apparaissent quand vous pouvez l'utiliser.
7. JAUGE PERSONA	Le HP de votre Persona. Il baisse de un à chaque fois que votre Persona est touché. S'il atteint zéro, votre Persona ne sera plus disponible temporairement.
8. COMPTEUR DE FRAPPES	Affiche le nombre de frappes et le dommage total de la chaîne actuelle. Le compteur de frappes possède deux couleurs. Rouge : Une chaîne valide Jaune : Une chaîne dont l'adversaire aurait pu s'échapper
9. SYMBOLE SPÉCIFIQUE AU PERSONNAGE	Certains personnages ont leur propre jauge ou des icônes spéciales.  Indique qu'une défense est possible contre certaines prises. Rouge et blanc ! : Vous pouvez vous échapper d'un lancer. Rouge et jaune !! : La prise ne peut être évitée.
10. ICÔNE "!"	Vert ! : Vous avez été frappé par une attaque basse en vous protégeant en haut. Bleu ! : Vous avez été frappé par une attaque haute en vous protégeant en bas. Jaune : Vous essayez de contrer en l'air un mouvement qui ne le peut pas être en l'air.
11. INDICATEUR D'ÉTAT	Indique quand certaines techniques sont utilisées, comme les Counter, les Super Cancel et les One More Cancel.

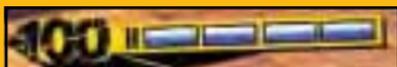
## À propos des jauges

### Jauge HP



La barre jaune indique le HP d'un personnage. Si vous bloquez les habiletés de l'adversaire ou utilisez des Actions furieuses, une partie de la jauge deviendra bleue et se régénérera après un certain temps. Si vous recevez des dommages, cependant, la portion bleue donnera des dommages réels.

### Jauge SP



Vous pouvez dépenser du SP pour effectuer certaines prises. La quantité de SP dépensée varie en fonction de la prise. Chaque division représente 25 SP, avec un maximum de 100 SP. Le maximum passe à 150 SP quand vous êtes à l'état éveillé.

### Jauge BURST



Remplissage



Pleine



Ne peut être utilisée

Cette jauge doit être remplie pour pouvoir utiliser un Burst. Si les lettres « BURST » clignotent, la jauge est pleine. Quand elle se recharge, seule la lettre « B » apparaît, mais elle redevient « BURST » une fois remplie. Un « X » apparaît quand elle ne peut être utilisée (pendant certaines séquences d'attaque).

### Jauge Persona



À chaque fois que votre Persona est frappé, vous perdez une carte de votre jauge Persona. Si toutes les cartes sont éliminées, votre Persona est brisé et vous ne pouvez plus l'utiliser temporairement. La jauge se remplit alors à nouveau; une fois qu'elle est pleine, vous pouvez recommencer à utiliser votre Persona.



### Qu'est-ce que l'état éveillé?

Quand votre HP descend en dessous d'un certain point, vous vous éveillez automatiquement, ce qui fait monter votre SP maximum à 150 et ajoute 50 SP à votre jauge. Dans cet état, vous pouvez utiliser les très puissantes habiletés SP éveillées.



## CONDITIONS

Certaines prises peuvent causer des conditions spéciales qui produisent des inconvénients. La plupart des conditions disparaissent après un certain temps; certaines peuvent être annulées plus tôt en attaquant votre adversaire.



### Choc

Vous ne pourrez plus bouger.



### Panique

Vos commandes seront inversées.



### Poison

Votre HP descendra graduellement.



### Rage



### Charme

Votre adversaire absorbe une partie de votre SP.



### Muet



### Peur

Chaque coup est considéré comme un Fatal Counter.



### Gel

Vous ne pourrez rien faire. Si vous appuyez plusieurs fois sur ZX sur le pavé directionnel, vous pourrez vous rétablir plus vite.

## FATAL COUNTERS

Les Fatal Counters sont un type de riposte encore plus puissant. Si vous êtes frappé par un Fatal Counter, vous serez sonné pendant plus longtemps que la normale, ce qui donnera à votre adversaire une meilleure chance de commencer une chaîne.



### Pénalité négative

Si vous jouez de manière défensive pendant une période excessive, vous aurez une pénalité négative et recevrez plus de dommages que la normale.



## RÈGLES DE BASE

<b>BATAILLES</b>	Le personnage dont le HP arrive à zéro en premier perd et l'adversaire gagne le tour. La première personne à gagner deux tours gagne le match. Vous pouvez changer le nombre de tours dans le menu Options (p. 57).
<b>LIMITE DE TEMPS</b>	Un tour dure 99 secondes et le compte à rebours commence dès le début du match. Si le décompte touche à sa fin, le personnage qui possède le plus de HP gagne.
<b>EX-AEQUO</b>	Si les deux personnages arrivent à zéro de HP en même temps ou possèdent le même HP à la fin du décompte, le tour est considéré ex-aequo et un tour supplémentaire a lieu. Si ce tour est également ex-aequo, le match en entier est déclaré ex-aequo.
<b>CONTINUER</b>	En mode Arcade, vous pouvez continuer de l'écran de sélection du personnage en appuyant sur START à l'écran de fin du jeu.

## MENU PAUSE

Si vous appuyez sur START pendant une bataille, le menu Pause s'affiche. De là, vous pouvez voir la liste de commandes de votre personnage, changer vos commandes et retourner au menu principal. Les choix donnés dans le menu Pause varient en fonction du mode de jeu auquel vous jouez.

\*En mode Réseau, il est impossible de mettre le jeu en pause.



Liste de commandes.....	Voir la liste de commandes de votre personnage.
Paramètres de commande.....	Associer différentes fonctions à différents boutons.
Paramètres sonores .....	Régler le volume de la musique et des effets.
Cacher le menu.....	Cacher le menu Pause.
Menu principal .....	Retourner au menu principal.
Retour .....	Fermer le menu Pause et reprendre la bataille.

# BASIC ACTIONS

## ACTIONS DE BASE

Il est essentiel de connaître certaines actions de base pour gagner. Les commandes suivantes sont données pour un personnage tourné vers la droite.

### Sauter



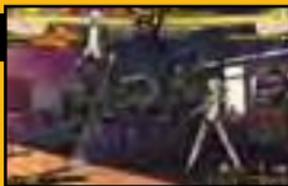
Appuyez sur  $\uparrow$  pour sauter.  $\blacktriangleleft$  vous fera sauter en avant et  $\blacktriangleright$  en arrière. Appuyez sur  $\uparrow$  pendant que vous sautez pour faire un double saut.



### Saut élevé



Appuyez sur  $\downarrow$  brièvement, puis  $\uparrow$ , pour effectuer un super saut, plus élevé qu'un saut normal. Veuillez remarquer que vous ne pouvez pas effectuer un double saut au cours d'un super saut.



### Charge / Recul



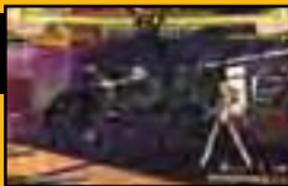
Appuyez rapidement sur  $\blacktriangleright$  pour effectuer une charge, et maintenez le bouton enfoncé pour courir. Faites  $\blacktriangleleft$  rapidement pour reculer brusquement, ce qui vous permettra d'esquiver votre adversaire.



### Charge aérienne/ Charge arrière

(en l'air)  $\blacktriangleright$ / $\blacktriangleleft$

Appuyez sur  $\blacktriangleright$  rapidement en l'air pour faire une charge aérienne. Appuyez sur  $\blacktriangleleft$  rapidement en l'air pour faire une charge aérienne vers l'arrière. Veuillez remarquer que ces charges ne peuvent être effectuées pendant un double saut.



## Attaque faible



Appuyez sur **X** to pour effectuer une attaque faible. Les attaques faibles ont courte portée mais sont rapides et difficiles à contrer pour un adversaire.

## Attaque forte



Press **A** to do a strong attack. While a bit slow, strong attacks are powerful and have long range. Crouching strong attacks make good anti-air moves.

## Attaque Persona faible



Appuyez sur **Y** pour que votre Persona effectue une attaque faible. Elles ont souvent une longue portée et une forte puissance, mais vous perdrez une partie de votre jauge Persona s'il est frappé.

## Attaque Persona forte

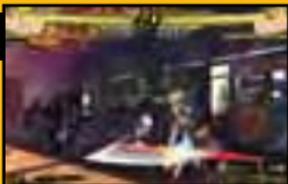


Appuyez sur **B** pour que votre Persona effectue une attaque forte. Bien qu'elles soient très lentes, vous pouvez les rythmer pour qu'elles frappent l'adversaire au même moment que l'une de vos prises.

## Balayette



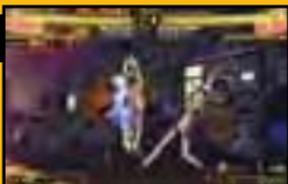
Appuyez sur **X** et **A** simultanément pendant que vous êtes accroupi pour effectuer une balayette. La balayette frappe bas et fait tomber l'adversaire par terre.



## Blocage debout



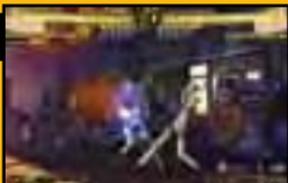
Maintenez la direction opposée à celle de l'adversaire pour effectuer un blocage debout. Le blocage debout permet de se défendre contre les attaques aériennes et les attaques directes. Le même mouvement en l'air permet de faire un blocage aérien.



## Blocage accroupi



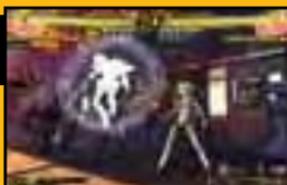
Maintenez la direction opposée à l'adversaire et la position abaissée pour effectuer un blocage accroupi. Le blocage accroupi permet de se défendre contre la plupart des prises autres que certaines attaques aériennes et attaques directes. Il est très efficace contre les attaques au sol.



## Rétablissement aérien

Maintenez une attaque pendant que vous êtes éjecté

Si vous êtes éjecté en l'air, maintenez n'importe quel bouton d'attaque pour effectuer un rétablissement aérien, qui vous permettra de regagner contrôle plus rapidement. Vous pouvez aussi utiliser le pavé directionnel pour choisir la direction du rétablissement.



## Rétablissement au sol

Maintenez une attaque pendant que vous touchez le sol

Si vous recevez un coup et tombez au sol, maintenez n'importe quel bouton d'attaque pour effectuer un rétablissement au sol, qui vous permettra de regagner contrôle plus rapidement.



## Chaîne auto

X à répétition proche de l'adversaire

Le système de chaîne auto vous permet d'effectuer une chaîne complète avec un seul bouton. Allez près de votre adversaire et appuyez rapidement sur X. Veuillez remarquer que l'habileté SP à la fin de la chaîne automatique est un Super Cancel qui nécessite 50 SP et une petite quantité de HP.



## Attaque directe

X + A

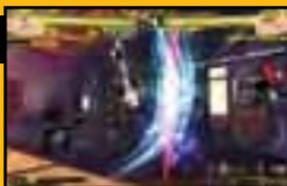
Appuyez sur X et A simultanément pour effectuer une attaque directe. Elle est lente mais ne peut être bloquée par un blocage accroupi. Quand l'attaque touche l'adversaire, appuyez sur X et/ou A rapidement pour effectuer une attaque directe répétée. Pour finir, vous pouvez appuyer sur Y ou B pour lancer ou éjecter votre adversaire.



## Action furieuse

A + B

Une attaque furieuse est une habileté puissante qui vous rend invincible. Appuyez sur A et B simultanément pour l'utiliser. Elle consomme du HP qui se régénère avec le temps. L'action furieuse de certains personnages est une riposte.



## Lancer / Lancer aérien

**Y + B** / (en l'air) **Y + B**

Appuyez sur **Y** et **B** simultanément quand vous êtes près de l'adversaire pour le lancer. Vous pouvez également effectuer des lancers en l'air.



## Évasion de lancer

Quand un **!** apparaît, **Y + B**

Ceci vous permet de vous échapper d'une tentative de lancement de votre adversaire. Si vous voyez l'icône « ! » rouge et blanche, appuyez sur **Y** et **B** simultanément. Veuillez remarquer que vous ne pouvez pas éviter les lancements spéciaux qui n'affichent pas le symbole « ! ».



## Action évasive

**X + Y**

Appuyez sur **X** et **Y** simultanément pour utiliser une action évasive qui vous permet de vous rapprocher de l'adversaire tout en évitant ses attaques. Si vous êtes suffisamment près, vous passerez au travers de l'adversaire. Veuillez remarquer que vous serez toujours vulnérables aux lancers.



## Petit bond

**↓ + X + Y**

**↓ + X** et **Y** simultanément vous feront faire un petit bond vers votre adversaire, évitant les lancers et les attaques basses. Vous pouvez effectuer des attaques aériennes pendant un petit bond, à l'exception du double saut, de la charge aérienne et de la charge arrière aérienne.



## Amélioration d'habileté

Certaines commandes avec 25 SP

Quand vous utilisez une habileté, finissez la commande en appuyant simultanément sur **X** et **A** (ou **Y** et **B**) pour utiliser une version améliorée de l'habileté. Pour améliorer une habileté, il faut dépenser 25 SP et les améliorations sont différentes d'une habileté à l'autre.



## Habilité SP

Certaines commandes avec 50 SP

Si vous effectuez certaines commandes et que vous avez 50 SP ou plus, vous pouvez utiliser une habileté SP. Les habiletés SP sont très puissantes, alors tentez de les utiliser quand vous le pouvez.



## Habilité SP éveillée

Certaines commandes avec 50 SP en état éveillé

En entrant certaines commandes quand vous êtes éveillé et disposez de 50 SP ou plus, vous pouvez utiliser une habileté SP éveillée. Bien qu'elles ne soient disponibles que lorsqu'on est en état éveillé, les habiletés SP éveillées peuvent changer le cours d'une bataille.



## Coup de renvoi

X + Y + B pendant que l'adversaire attaque

Si l'adversaire vous touche ou que vous bloquez une attaque, appuyez sur X, Y, et B simultanément pour effectuer un coup de renvoi. Vous ne serez plus freiné par le coup, que vous l'ayez bloqué ou non, et vous relâchez des ondes de choc bleues qui repousseront votre adversaire.



## Max Burst

X + Y + B

Appuyez sur X, Y, et B quand votre jauge BURST est pleine pour utiliser un Max Burst. Si les ondes de choc dorées touchent votre adversaire, votre jauge SP sera remplie entièrement.



## Annulation de blocage

pendant un blocage, → + X + A avec 50 SP

Une puissante contre-attaque qui coûte 50 SP. Quand vous bloquez l'attaque de l'adversaire, appuyez en direction de l'adversaire, X et A pour l'utiliser.



## Blocage instantané

← juste avant une attaque

Bloquez au tout dernier moment pour effectuer un blocage instantané. Si vous y arrivez, vous clignoterez en blanc pendant que l'attaque est bloquée. Le blocage instantané réduit le temps de paralysie après le blocage et fait monter la jauge SP.



## Super Cancel

Pendant une habileté, faire une commande d'habileté SP

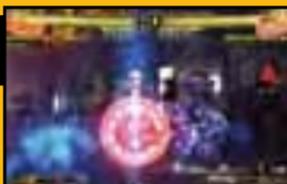
Quand vous utilisez une habileté, faites rapidement la commande d'une habileté SP pour effectuer un Super Cancel et combiner les deux habiletés. Ceci fonctionne avec la plupart des habiletés normales et SP. Le fait de l'utiliser fera passer au bleu une partie de votre HP.



## One More Cancel

Pendant que vous frappez l'adversaire, X + A + Y avec 50 SP

Appuyez sur X, A, et Y simultanément pendant une attaque pour effectuer un One More Cancel. Vous annulez l'animation du coup que vous étiez en train d'effectuer, ce qui vous permettra de continuer votre assaut ou de vous replier à une position défensive.



## One More Burst

Pendant que vous frappez l'adversaire, X + Y + B avec jauge BURST

Ceci vous permet de faire un Burst au milieu de votre attaque, projetant ainsi votre ennemi dans les airs et vous permettant de continuer votre chaîne. Appuyez sur X, Y, et B simultanément pour effectuer le One More Burst.



## Mort subite

Pendant un tour qui pourrait vous faire gagner le match, Mort subite avec 100 SP

Un coup unique qui cause la mort subite de votre adversaire. Il coûte 100 SP et ne peut être effectué que lorsque vous êtes sur le point de gagner un tour qui vous permettrait de gagner le match. Finissez le match avec style! Passez en revue les listes de commande de caractères.



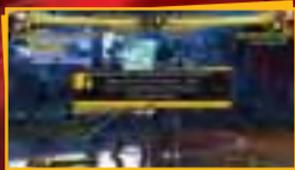
# GAME MODES

## MODES DE JEU

Vous pouvez choisir l'un de ces 12 modes à partir du menu principal.

### 01 MODE LEÇON

Ce mode est pour les-joueurs qui n'ont jamais joué à un jeu de combat ou à P4 Arena. Ici, vous pourrez apprendre les commandes de base pour un jeu de combat ainsi que les systèmes spécifiques de P4 Arena. Quand vous finissez une leçon, vous passez automatiquement à la suivante.



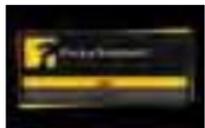
### 02 MODE HISTOIRE

Voir l'histoire de P4 Arena. Chaque personnage possède sa propre histoire, et au fur et à mesure que vous progressez dans ces histoires, vous débloquez les histoires des autres personnages. Vous pouvez accéder à des marque-page créés au préalable en appuyant sur **Y** à l'écran de sélection du personnage pour continuer à partir d'un point de sauvegarde.



#### À propos des marque-page

Vous pouvez enregistrer votre progrès dans un marque page dès que vous atteignez un point de sauvegarde. Un marque page enregistre votre emplacement dans l'histoire d'un personnage en particulier.



### 03 MODE ARCADE

Ce mode recrée la version arcade de P4 Arena. Vous combattrez un nombre prédéterminé d'adversaires contrôlés par l'ordinateur. Si vous perdez dans ce mode, vous pouvez choisir de continuer.



## 04 MODE SCORE ATTACK

Combattez des adversaires contrôlés par l'ordinateur et tentez d'obtenir le meilleur score possible! Vous pouvez envoyer vos meilleurs scores sur le palmarès en ligne pour vous mesurer à des joueurs du monde entier.

\* Pour envoyer votre score, vous devez avoir un compte Xbox LIVE Gold .

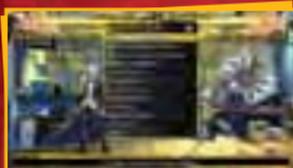


## 05 MODE ENTRAÎNEMENT

Vous pouvez vous entraîner avec le personnage de votre choix pour apprendre à utiliser ce personnage et vous entraîner à effectuer ses attaques. Une variété de paramètres peuvent être réglés pour créer la situation de votre choix.

### >>ENREGISTRER VOS ACTIONS

Vous pouvez enregistrer des actions que votre adversaire reproduira en mode Entraînement. Ces actions peuvent être enregistrées dans trois différents espaces mémoire. Appuyez sur **Y** pour activer le mannequin d'entraînement et passer en mode Attente. Appuyez sur **Y** encore pour lancer l'enregistrement. Une fois enregistrées, les actions peuvent être reproduites en appuyant sur **X**. Si vous sélectionnez l'espace mémoire « Aléatoire », le mannequin reproduira au hasard une des trois actions enregistrées à chaque fois que vous appuyez sur **X**.



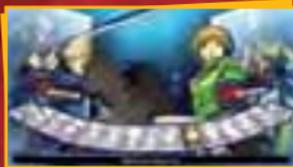
## 06 MODE DÉFI

Mettez vos talents à l'épreuve en effectuant les prises et les chaînes indiquées. Chaque personnage possède 30 défis à relever. Appuyez sur **X** pour voir une démonstration de ce qu'il faut faire pour l'emporter.



## 07 MODE DUEL

Jouez à des matchs contre l'ordinateur ou contre vos amis localement. Deux manettes sont nécessaires pour jouer à deux en même temps.



# 08 MODE RÉSEAU

Combattez des adversaires du monde entier avec Xbox LIVE.



\*Pour jouer en ligne, vous devez posséder un compte Xbox LIVE Gold.

## MATCH CLASSÉ

Combattez d'autres joueurs en ligne avec des règles fixes et publiez vos résultats dans le palmarès.



Un adversaire d'un niveau similaire n'est qu'à deux pas! Une fois une correspondance trouvée, vous serez automatiquement transféré à l'écran de préparation avant la bataille.

### ▶ MATCH PERSONNALISÉ

Cherchez un adversaire qui répond à des critères spécifiques.

## MATCH DE JOUEURS

Jouez avec des adversaires en ligne en utilisant des règles personnalisées. Un salon peut contenir jusqu'à huit joueurs à tout moment : deux combattants et six spectateurs. Les résultats de bataille et les séquences enregistrées dans ce mode ne peuvent être envoyés au palmarès.

### ▶ MATCH RAPIDE

Affiche une liste de salons trouvés automatiquement.

### ▶ MATCH PERSONNALISÉ

Recherche des salons qui correspondent aux conditions spécifiées.

### ▶ CRÉER UN SALON

Créez un salon avec vos propres règles personnalisées. Réglez les paramètres du salon puis choisissez « Créer le salon ».

### ▶ Xbox LIVE PARTY

Prenez part à des matchs en ligne avec votre groupe. Vous pouvez envoyer une invitation à vos amis et leur faire rejoindre votre salon, ou accepter une invitation et rejoindre le salon d'un ami.

### À propos du PSR



PSR signifie Player Skill Rating. C'est un système de notation qui détermine rapidement et précisément le niveau d'un joueur. Le PSR est calculé individuellement pour chaque personnage.

## PALMARÈS

Avec Xbox LIVE, vous pouvez consulter les données de joueurs du monde entier.

### ► COMMANDES DU PALMARÈS

Pavé directionnel ↑↓	Se déplacer dans le classement
Pavé directionnel ←→	Changer de palmarès
A	Afficher la carte P-Card
B	Retour
Y	Changer de filtre
LB / RB	Changer de catégorie
LT / RT	Avancer ou reculer de 100 places
◀ BACK	Aller au joueur classé n° 1
▶ START	Aller à votre classement

### ► TÉLÉCHARGEMENT DE SÉQUENCES

Le « Replay Board » vous donne accès à toutes les séquences enregistrées récemment. Sélectionnez la séquence que vous souhaitez enregistrer, ainsi qu'un espace à utiliser pour l'entreposer. Vous pouvez voir ces séquences dans le Cinéma.

## DÉSIGNATION DU JOUEUR

Personnalisez votre désignation ici en combinant trois mots ou phrases à partir d'une sélection de plusieurs milliers. De nouvelles phrases sont débloquées au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Sélectionnez Auto Edit pour générer automatiquement une désignation aléatoire.

# 09

## Marché Xbox LIVE

Connectez-vous au Marché Xbox LIVE pour consulter la liste du contenu téléchargeable que vous pouvez acheter.



# 10 CINÉMA

Gérez et visionnez les séquences enregistrées. Appuyez sur **A** pour visionner, **X** pour supprimer, **Y** pour voir les résultats et **START** pour changer de périphérique (gestion du disque dur).

## ▶ REPLAY CONTROLS

<b>A</b>	Pause/jouer
<b>Y</b>	Afficher/cacher le guide des commandes
<b>X</b>	Afficher/cacher l'interface
<b>LB</b>	Passer au tour suivant
<b>RB</b>	Ralenti
<b>RT</b>	Avance rapide
<b>▶ START</b>	Menu pause

# 11 MODE GALLERIE

Voir des illustrations, visionner des films que vous avez débloqués et entendre la musique et les effets sonores du jeu. Les sélections en gris peuvent être débloquées en remplissant certains critères.



# 12 OPTIONS

Ici, vous pouvez modifier certains paramètres de jeu. Certains paramètres peuvent également être modifiés dans le menu Pause.

## OPTIONS DE JEU

PARAMÈTRE	CHOIX	EXPLICATION
DIFFICULTÉ	DÉBUTANT / FACILE / NORMAL / DIFFICILE / TRÈS DIFFICILE / ENFER	Choisit le niveau de difficulté de l'ordinateur. Affecte les modes Arcade, Duel et Histoire.
TOURS (ARCADE)	1 à 5 tours	Établit le nombre de tours nécessaires pour gagner en mode Arcade.
TOURS (DUEL)		Établit le nombre de tours nécessaires pour gagner en mode Duel.
LIMITE DE TEMPS (ARCADE)	30 s / 45 s / 60 s / 75 s / 99 s / Illimité	Choisit la limite de temps de chaque tour en mode Arcade.
LIMITE DE TEMPS (DUEL)		Choisit la limite de temps de chaque tour en mode Duel.
VOIX DES ANNONCES	Original / Chaque personnage jouable	Choisit la voix des annonces.

## PARAMÈTRES D’AFFICHAGE

PARAMÈTRE	CHOIX	EXPLICATION
TYPE DE REDIMENSIONNEMENT	Type A / Type B / Type C	Règle le redimensionnement de l'écran.
INTERFACE HAUTE	-50 à +50	Règle le positionnement de l'interface en haut de l'écran.
INTERFACE BASSE	-50 à +50	Règle le positionnement de l'interface en bas de l'écran

## SON ET LANGAGE

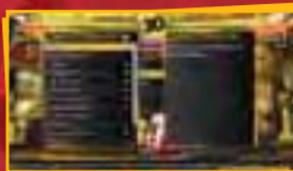
PARAMÈTRE	EXPLICATION
VOLUME DE LA MUSIQUE	Règle le volume de la musique de fond.
VOLUME DES VOIX	Règle le volume des voix des personnages et des annonces.
VOLUME NAVI	Règle le volume des voix des navigateurs.
VOLUME EFFETS	Règle le volume des effets sonores.
LANGAGE DU TEXTE	Permet de choisir la langue d'affichage du texte.
LANGAGE DES VOIX	Permet de choisir la langue dans laquelle vous voulez entendre les voix.

## PARAMÈTRES RÉSEAU

PARAMÈTRE	CHOIX	EXPLICATION
CÔTÉ RÉSEAU	1P / 2P / Pas de préférence	Choisissez de quel côté vous préférez être en mode Réseau.
ENVOI DES SÉQUENCES ENREGISTRÉES	Autoriser / Ne pas autoriser	Choisissez si vous autorisez l'envoi des séquences enregistrées pendant les parties classées.

## CONFIGURATION DES COMMANDES

Associez les boutons de votre choix à chaque fonction pour obtenir la configuration qui correspond le mieux à votre style de jeu. Il existe également des fonctions exclusives au mode Entraînement qui vous permettent d'enregistrer et de rejouer des commandes. Sélectionnez la fonction que vous voulez modifier et appuyez sur le bouton auquel vous voulez qu'elle soit associée. Vous pouvez également annuler le changement d'association en appuyant sur BACK.



## PARAMÈTRES SYSTÈME

PARAMÈTRE	EXPLICATION
ENREGISTRER	Enregistre les paramètres.
ENREGISTREMENT AUTOMATIQUE	Active ou désactive l'enregistrement automatique.
PARAMÈTRES DES FONCTIONS DE STOCKAGE	Choisir un appareil de stockage pour enregistrer les parties.
VIBRATION	Activer ou désactiver la vibration de la manette.



## Join the Atlus Faithful!

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

Go to [www.atlus.com](http://www.atlus.com) and follow us on:



[WWW.ATLUS.COM/P4ARENA](http://WWW.ATLUS.COM/P4ARENA)

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

**Service à la clientèle d'Atlus/Ligne de soutien technique: 949-788-0353**  
Composez ce numéro pour obtenir de l'aide sur l'utilisation de nos produits, ou pour poser des questions d'ordre général sur les produits. Nos représentants sont disponibles du lundi au vendredi, de 9 à 17 h 30, heure normale du Pacifique. Vous pouvez également nous joindre à l'adresse courriel [service@atlus.com](mailto:service@atlus.com).

## Joignez-vous à Atlus Faithful!



Atlus Faithful est un service gratuit qui vous donnera accès aux actualités les plus récentes, aux promotions spéciales, à du contenu exclusif et plus encore. Rendez-vous à l'adresse [www.atlus.com/faithful](http://www.atlus.com/faithful) et créez votre code d'utilisateur et votre mot de passe. Vous profiterez instantanément des avantages offerts aux membres!

Rendez-vous à l'adresse [www.atlus.com](http://www.atlus.com) et suivez-nous sur:



[WWW.ATLUS.COM/P4ARENA](http://WWW.ATLUS.COM/P4ARENA)



©Index Corporation 1996, 2011 Produced by ATLUS.  
Persona is a registered trademark of Index Digital Media, Inc.  
6400 Oak Canyon, Suite 100, Irvine, CA 92618  
[www.atlus.com/p4arena](http://www.atlus.com/p4arena)

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

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft.