



REVELATIONS: PERSONA

PlayStation® Classic

PERSONAJES

Protagonista

Eres tú, estudiante en el Instituto St. Hermelin.

Yuki

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

Mark

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

Mary

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

Brad

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

Nate

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

Ellen

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

Alana

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

Srta. Smith

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

Guido Sardenia

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

CONTROLES PREDETERMINADOS

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

PANTALLAS BÁSICAS

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

MAPA 2D

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

MAZMORRA 3D

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

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

La Moon Age afecta a los siguientes elementos de juego:

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

MAPA DE AVENTURA

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

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

PANTALLA DE COMANDOS

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

¿QUÉ ES UNA PERSONA?

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

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

DESARROLLO DEL JUEGO

COMPRAR OBJETOS

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

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

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

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

VENDER OBJETOS

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

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

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

EQUIPAR OBJETOS

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

VELVET ROOM

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

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

REJUVENECER

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

APOSTAR

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

FUSIONAR

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

Para conseguir nuevos poderes de Persona:

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

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

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

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

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

COMBATIR

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

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

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

EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

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

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

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

CONSEJOS

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

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

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

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

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

© ATLUS. © SEGA. All right reserved.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.