



КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО НАЧИНАЮЩЕГО ПЕРСОНОВОДА

Что ж, вы решили окунуться в прекрасную классику, настоящую жемчужину JRPG – Persona 2.

Здесь я коротко расскажу вам об основах геймплея, потому что они довольно тяжело даются неподготовленным современным игрокам. Да что там – даже мастодонтам JRPG, прошедшим десятки игр, зачастую трудно понять некоторые местные механики. Здесь самые простые вещи неочевидны, но когда вы их освоите, то по-настоящему сможете насладиться глубоким сюжетом и кучей активностей в этой игре.

Данный гайд не содержит спойлеров или пересказ сюжета. Здесь только то, что требуется для успешного старта и понимания механик игры.

Итак.

Эта игра очень сильно отличается от того, что мы привыкли называть «играми». В этом её прелесть и в этом её проклятие. Она похожа на последующие части Персон лишь отдалённо и если вы далеки от игр серии Shin Megami Tensei, данжен-кроулеров и прочих японских RPG, знайте, что эта игра – хардкор и влететь в неё с размаху не получится. Она не ведёт за руку, не пытается заинтересовать роликами, яркими катсценами или фансервисом. Эта игра заинтересовывает глубоко проработанным сюжетом и боевой системой, в которой Персоны – лишь часть паззла, элемент тактики. Она непопулярна для стриминга, потому как зрителю, зашедшему со стороны, не будет понятно ни черта из того, что происходит. Это очень личная игра, распробовав и погрузившись в которую – вы уже не сможете вынырнуть (если вас не задолбают многочисленные бои, ха-ха!).

И если вы готовы начать, то – поехали!



Основная цель игры **Persona 2: Innocent Sin** – продвинуться по сюжету, прокачать своих ребят и убить всех негодяев (неожиданно, правда?).

Игру можно разбить буквально на несколько составных частей:

- **Передвижение по городу, районам и магазинам, менеджмент оружия/предметов, углублённое изучение сюжета**

- **Просмотр основных сюжетных событий/катсцен, которые перетекают в:**

- **Перемещение по данжам - бои/контакты.**

Все эти действия взаимосвязаны и перемещаясь по городу вы зачастую можете попасть на кат-сцену, так же, как и данжи могут вывести вас в комнату с событиями/вещами/лечением и к сюжетным боям с боссами.

Главное правило Персоны 2 – разговаривайте с каждым, кого видите – изучайте все комнаты с самого первого данжа в школе. Каждый человек в городе имеет свою точку зрения в любой точке сюжета. Вы сможете узнать очень много интересного, поймёте, что вообще происходит. Поначалу кажется, что они говорят какой-то бред и вообще непонятно – чья реплика важная для сюжета, а чья нет. Но **важны практически все диалоги**. Со временем они сложатся в единую картину происходящего и вы удивитесь тому, как нетривиально и глубоко подаётся сюжет. Гораздо интереснее наблюдать как основной сюжет влияет на сознание людей, как они меняются, чем просто переть по катсценам. К слову, у многих людей эти изменения очень похожи на Social Links из последующих частей, но без привязки к арканам.

Более того - некоторые люди могут рассказать вам полезные **СЛУХИ**.

О, да – **слухи**, это одна из оригинальных механик Персоны2, которую вы не встретите практически ни в одной игре. Всё дело в том, что слухи имеют силу и способны становиться реальностью, и на этом строится добрая часть активностей и сюжета. Вас обязательно введут в курс дела о слухах по сюжету – я лишь попрошу запомнить, что к Сплетникам нужно заглядывать после каждого сюжетного поворота и проговаривать вообще все возможные фразы. Они дают свои варианты слухов, которые нужно распространять в детективном агентстве. Всего существует **5 сплетников – по одному на район**. Обозначаются они специальным значком на панели магазинов + в первом районе Сплетник находится в парке Хонмару. Благодаря Сплетникам вы сможете купить свежее оружие, броню (так же обозначены значками при выборе магазина), открыть и изменить бонусные локации. А если встретите людей, которые просят вас кого-то найти и убить, то можете сразиться с разными японскими городскими легендами. К примеру – в самом первом данже по поиску эмблем в одном из классов парень расскажет про Ханакко, «девочку из унитаза». Если в этот момент выбежать из школы и сходить к детективу, разнеся этот слух – вы и правда встретите в школе Ханакко, убив которую и обратившись к парню, который о ней рассказал – получите хороший бонус. И таких городских легенд в игре минимум десяток, имейте это ввиду.

Далее – в городе существуют так называемые «**торговые центры**», которые содержат несколько локаций. Вам не нужно запоминать их – просто знайте, что в каждом ТЦ имеется свой магазин оружия, брони, своего рода лечебница, аптека «Тадаши Сатоми», Бархатная Комната (о ней чуть позже), локация со Сплетником, кафе для баффа определённых скиллов и несколько сюжетных локаций. Они называются и выглядят по-разному, но их функции схожи. Все остальные локации на карте города нужно посещать лишь по сюжету, либо для какого-либо общения или бонусного контента.

В остальном – в городе можно лишь общаться с людьми и заходить в здания.



Что касается **локаций и катсцен**, то тут всё просто – вы можете гулять по ним, разговаривать с кем-либо, подходить к продавцам, покупать вещи, оружие, лечиться, кушать и т.д.

Управление здесь простое – вы можете крутить камерой, нажимая R1-R2-L1-L2.

Нажав на **□** - вы попадаете в меню, в котором можно применять вещи или магию. Очень важный пункт «**Перс.инфо**» - здесь вы можете смотреть информацию об игроке, персоне, и, самое главное, нажав на **□** - поменять одежду и оружие, когда это необходимо (и Персону, нажав на **△**). Не забывайте где это делается! Тут же можно сохраниться, посмотреть информацию о встреченных демонах, изученных слияниях и доступных персонах и т.д.

△ даёт вам возможность посмотреть на карту – эта возможность очень полезна в данжах (можно менять масштаб на R2-L2).

Зачастую сюжетные катсцены дают вам **выбор**, который важен для сюжета и если не знаете, как ответить правильно - выбирайте тот вариант, который сложнее для героев – не ошибётесь. Здесь весь смысл сводится к сложным жизненным решениям и ростом над собой. Например, когда будет трудно Эйкичи – правильным выбором будет «пусть разбирается сам». Это затронет дальнейшее прохождение. И такой выбор будет стоять для каждого героя.

И если не знаете куда идти по сюжету – просто заходите в разные локации и разговаривайте со своими ребятами – они напомнят.

Отдельного упоминания заслуживает **Бархатная комната**. Это место, где обитает загадочный Игорь и где вы можете преобразовать ваши карты Таро в Персон. Он может рассказать вам много интересного, но суть его долгих речей проста – в этой игре вам нужно собирать карты Таро у демонов путём общения с ними. Каждый демон относится к определённой категории – аркану Таро. И, собрав карты нужного аркана, вы можете призвать нужную вам Персону у Игоря. После призыва не забудьте зайти в меню Игоря «возврат/замена» и перенести новую Персону из Бархатного стока в сток Партии, иначе вы не сможете ей воспользоваться.

Это всё тесно связано с **данжами, боевой системой и контактами**.

Данжи в этой игре – это своего рода сюжетные лабиринты, в которых через некоторое количество шагов вы встречаетесь с демонами. И встретить демонов вы можете только в данжах. Сила демонов возрастает по мере продвижения по сюжету и не зависит от вашей силы.

Боевая система здесь проста, но не очевидна с первого взгляда.

Основной пункт меню здесь – **СТРАТЕГИЯ->СТРАТЕГИЯ**. Именно здесь вы можете назначить атаку Персоной для каждого, выбрать оружие, сменить Персону, а также использовать предметы.

Атаки Персонами очень важны – они прокачивают **ранги Персон**, увеличивая которые появляется новая магия. И если с первым рангом у Персон имеется по одному заклинанию, то на последнем (8-ом) у каждого их будет по 5-6. Майя получит магию группового лечения (Медиа), а остальные смогут бить демонов одного типа за ход. Более того, на первых порах будут встречаться демоны, невосприимчивые к физическим атакам (это всегда можно посмотреть в меню «Анализ», пункт «проп.» - пропуск). Обкатывайте своих Персон на них.

После того как стратегия выбрана – выходите и выбирайте в меню «**Начать бой**» и бой будет продолжаться автоматически. Вы можете остановить его в любой момент для смены стратегии или заклинаний, нажав на **X**.



После побед и по мере увеличения опыта вы сможете улучшить ваши характеристики:

СИЛ – сила оружия, **ЖСЛ** – жизненная сила (живучесть), **ТЕХ** – техника владения Персоной/магией, **ЛВК** – ловкость (влияет на очерёдность в бою и опережение атак противника) и **УДЧ** – удача, нужна для розыгрышей и казино.

Отдельно стоит отметить систему **Слияний** – это когда заклинания встают в определённом порядке и превращаются в совместную атаку. Для вызова Слияний необходимо остановить бой, зайти в меню **Стратегия->Изм.порядок** и поставить героев в нужном порядке. Например, Аги+Аги (Тацуя+Юкино) дают совместную огненную атаку, Аква+Магна+Аги – ещё более сильная огненная атака, Аги+Магна+Аква – водная атака и т.д. Слияния зачастую изучаются случайно, когда комбинируется магия. Список изученных Слияний можно посмотреть в меню **Анализ->Слияния** (и в бою и в обычном меню). Ускорить изучение Слияний можно путём покупки «Разгадывающих сфер» и надев их на каждого члена команды. Тогда все возможные Слияния, учитывая текущую магию, появятся в меню «Анализ». Или можно просто посмотреть список Слияний интернете.

Там же, в меню, можно установить статус этих Слияний – будут ли они активироваться автоматически или вручную или вообще будут пропускаться.

Рекомендую в первое прохождение обзавестись Персоной Нэкомата и использовать её Гару для Слияния Аги+Гару+Аги – огненная атака на всех.

И самое главное в Слияниях – при их использовании повышается шанс получения Персонами новых рангов, то есть они качаются быстрее именно в Слияниях.

Далее – кратко расскажу вам про **контакты с демонами**. Вообще, в первом данже можно встретить Слизь, которая подробно всё расскажет, но я скажу проще – к каждому демону нужен свой подход и нужно вызвать определённую реакцию 3 раза. Контакты могут быть групповыми и будут развиваться, если вы будете общаться со своими ребятами на локациях.

Для получения карт Таро от демона нужен **интерес** (жёлтая реакция), для контракта и вещей – **счастье** (зелёная реакция). Можно демона **напугать** и он убежит (синяя реакция). Или просто разозлить и он будет атаковать вас.

Учтите, что **за разговоры не начисляется опыт**. Потому не злоупотребляйте разговорами, а просто бейте всех по головам как можно больше, чтобы качаться. Для первого босса нужно набрать минимум 5 уровень у каждого.

Вот в принципе и все основные правила.

В напутствие могу лишь посоветовать закупиться в Сатоми Тадаши антидотами от яда и вперёд!

Всем удачного прохождения и хороших эмоций!

Разработчик перевода Sergey Shemet

sergshemet@gmail.com

https://t.me/p2is_rus

