



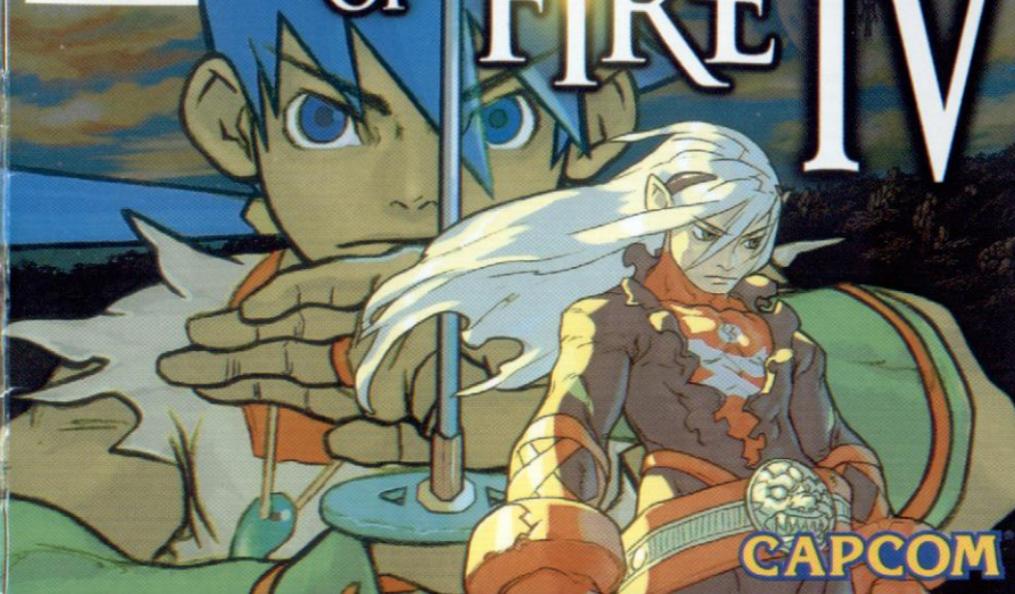
SLES-03552

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5055060900024



PAL

BREATH OF FIRE™ IV



CAPCOM

PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD zu berühren. Die CD muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

NUR FÜR DEN HEIMGEBRAUCH. Kopieren, Adaptieren, Vermietung, Verleih, Vertrieb, Extrahieren, Weiterverkauf, Verwendung in Spielhallen, Erheben von Benutzungsgebühren, Ausstrahlen, öffentliche Aufführung sowie Übertragung per Internet, Kabel oder sonstiger Telekommunikation zum Zweck des Zugriffs oder der Verwendung dieses Produkts oder jeglicher urheberrechtlich geschützter Teile dieses Produkts sind untersagt. © CAPCOM CO. LTD. 2000 © CAPCOM USA, INC 2000. Herausgeber: CAPCOM EUROSOFT LTD. Entwicklung: CAPCOM CO., LTD. Bibliotheksprogramme © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. in Exklusivlizenz an Sony Computer Entertainment Europe.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible

SLES-03552

CAPCOM

Eine besondere Nachricht von CAPCOM EUROSOFT LTD

Vielen Dank, dass Sie BREATH OF FIRE IV für Ihre PlayStation®-Spielkonsole gewählt haben. Wir von CAPCOM Eurosoft freuen uns, Ihre Videospielesammlung um diese neueste Anschaffung erweitern zu dürfen.

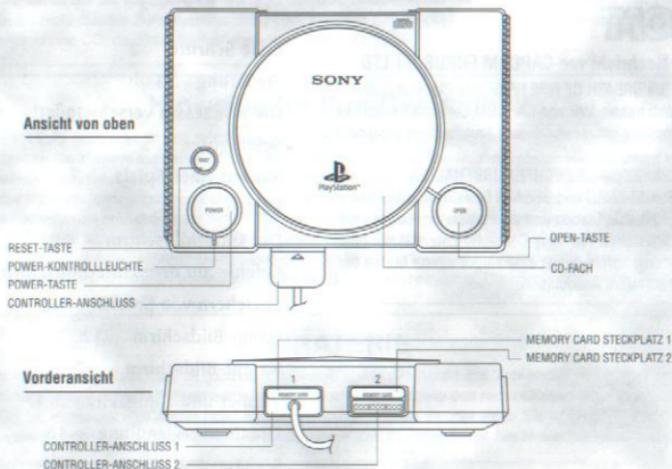
© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

CAPCOM, das CAPCOM-LOGO und BREATH OF FIRE sind Marken von CAPCOM CO., LTD. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Das Symbol der Altersempfehlung ist eine eingetragene Marke der Interactive Digital Software Association.

INHALT

Erste Schritte	2
Steuerung	3
Die Prinzessin verschwindet!	4
Spielfiguren	5
Starten eines Spiels	7
Karten	8
Der Unterbildschirm	9
Befehle auf dem Unterbildschirm	10
Speichern von Spielen	11
Camp-Bildschirm	12
Kampf-Bildschirm	12
Zauber und Fähigkeiten	15
Drachenverwandlung	16
Meister	17
Angeln	18
Feen-Kolonie	19
Zaubersprüche	20
Handbuch des Abenteurers	23

ERSTE SCHRITTE



PLAYSTATION SPIELKONSOLE

Schließen Sie die PlayStation®-Spielkonsole wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Schalten Sie das Gerät aus, bevor Sie eine Disc einlegen oder entfernen.

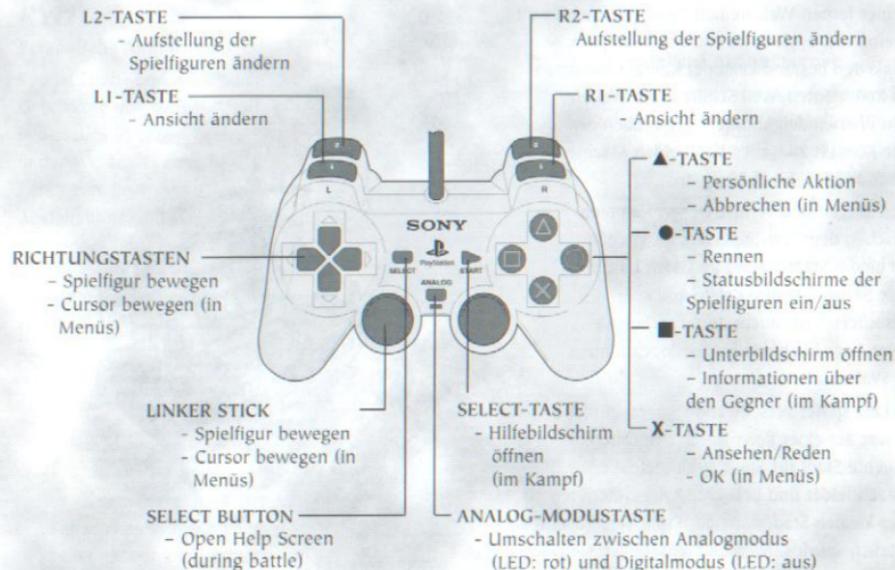
Legen Sie die BREATH OF FIRE™ IV-CD ein und schließen Sie die CD-Lade. Schließen Sie einen Controller an und schalten Sie die PlayStation-Spielkonsole ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu starten.

MEMORY CARDS

Um Spieleinstellungen und Ergebnisse zu speichern und gespeicherte Spiele fortzusetzen, müssen Sie eine Memory Card in den Memory Card Steckplatz 1 der PlayStation einlegen, BEVOR Sie mit dem Spiel beginnen. (Wenn Sie keine Memory Card haben, können Sie das Spiel zwar ausführen, aber keine Einstellungen und Ergebnisse speichern.)

Auf Seite 11 finden Sie weitere Informationen zum Speichern von Spieldaten.

STEUERUNG



• Dies sind die Standard-Tastenzuordnungen. Falls Sie die Zuordnungen ändern möchten, verwenden Sie die Option „Tastenkongfiguration“ im Optionsmodus (siehe Seite 7).

• Sie können den linken Stick nur verwenden, wenn der Analog-Modus aktiviert ist (LED: rot).

• Im Optionsmodus können Sie auch die Vibrationsfunktion des Analog Controller (DUALSHOCK™) ein- und ausschalten.

• Drücken Sie gleichzeitig die Select- und die Start-Taste, um das Spiel zurückzusetzen und zum Eröffnungsbildschirm zurückzukehren.

DIE PRINZESSIN VERSCHWINDET!

In einer fernen Welt treiben zwei Kontinente weit voneinander entfernt in endlosen Sümpfen.

Ewigkeiten bestand keinerlei Kontakt zwischen den Kontinenten, weil Schiffe diese Weiten nicht überwinden konnten. Als endlich der erste Kontakt zwischen den beiden Mächten zustande kam, brach Krieg aus!

Nach langen und verlustreichen Kämpfen zwischen dem Fou-Imperium im Westen und einem Staatenbund im Osten hatten beide Seiten alle ihre Kräfte und Ressourcen verbraucht. In dieser ausweglosen Lage blieb den beiden Mächten nur der Waffenstillstand.

Ein Jahr später verschwand Prinzessin Elena. Sie war auf einer Reise durch den Osten, besuchte Stadt für Stadt, erkundete die Schlachtfelder und besuchte Kriegsveteranen. In einer kleinen Stadt nahe der Front verschwand sie plötzlich spurlos. Niemand wusste, wo sie war!

Der Östliche Staatenbund wollte keine große Armee an die Front schicken. Eine solche politische Provokation hätte den Waffenstillstand gebrochen und neue Feindseligkeiten ausgelöst. Eine groß angelegte Suche nach Elena war ausgeschlossen. Die Zeit verging... und kein Lebenszeichen der Prinzessin.

Elenas Schwester, Prinzessin Nina, fasst schließlich einen Entschluss. Sie macht sich auf die Suche nach ihrer verschollenen Schwester – ganz alleine.



SPIELFIGUREN

RYU

Persönliche Aktion: Hieb

Ryu ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte und trifft Nina, als er bewusstlos in einem riesigen Loch in der Wüste des östlichen Kontinents liegt. Seine Abstammung und sein Geburtsland sind unbekannt. Ryu hat ein Drachenauge, das ihm die wunderbare Fähigkeit verleiht, sich in einen Drachen verwandeln und Drachen beschwören zu können.



NINA

Persönliche Aktion: Sprung

Die Prinzessin von Wyndia, einer Stadt des Fae-Stammes (geflügeltes Volk).

Nina trifft Ryu auf ihrer Suche nach ihrer verschwundenen Schwester Elena. Nina ist zwar etwas naiv, beherrscht aber viele Heilzauber.



FOU-LU

Fou-lu vereint den westlichen Kontinent dank seiner paranormalen Fähigkeiten im Alleingang. Er wurde vor einigen hundert Jahren zum ersten Kaiser des Fou-Imperiums.

Trotz seines jugendlichen Äußeren strahlt er eine mystische Würde aus. Man sagt, dass er seine eigene Wiederauferstehung voraussagte, als er im Sterben lag.



CRAY

Persönliche Aktion: Stoß

Cray ist ein junger Führer des Woren-Stammes (Katzenmenschen) im Östlichen Staatenbund. Er begleitet Nina auf der Suche nach Prinzessin Elena, einer Freundin aus Kinderzeiten. Er hat ein ausgeprägtes Verantwortungsbewusstsein und ist der Anführer der Gruppe. Auf seine großartigen offensiven und defensiven Fähigkeiten ist stets Verlass.

SCIAS

Scias wurde während des Kriegs vom Osten als Söldner angeheuert. Scias wird zum Späher der Gruppe. Er ist sehr still und wirkt der Welt entrückt. Scias kann mit seinem Schwert einen mächtigen Doppelangriff ausführen.



ERSHIN

Persönliche Aktion: Rammstoß

Ershin trägt eine vollversiegelte Rüstung, die sie vor jeglicher Art von Fluch schützen soll. Da sie die Rüstung niemals ablegt, kennt niemand ihr Gesicht oder ihre Herkunft. Sie trifft an einem geheimnisvollen, verfluchten Ort auf die Gruppe und schließt sich ihr an.

URSULA

Persönliche Aktion: Schuss

Ursula ist eine Mittelklasse-Führerin des Fou-Imperiums. Sie kam auf der Suche nach Drachen zum östlichen Kontinent und trifft dort auf Ryu und seine Begleiter. Ursula ist beim Militär aufgewachsen und daher recht weltfremd. Sie hat hervorragende Angriffstechniken, sowohl mit Zauber als auch mit Waffen.

STARTEN EINES SPIELS

Sehen Sie sich nach dem Laden von BREATH OF FIRE IV den Einleitungsfilm an und drücken Sie anschließend die Start-Taste. Der Eröffnungsbildschirm wird angezeigt.

Sie können nun entweder ein NEW GAME (Neues Spiel) starten oder mit dem Befehl LOAD GAME (Spiel laden) ein gespeichertes Spiel fortsetzen.

NEW GAME (NEUES SPIEL)

Um ein neues Spiel zu starten, markieren Sie NEW GAME und drücken Sie die Start- oder X-Taste. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und geben Sie den Namen der Hauptspielfigur an. Sobald Sie Ihren Spieler genannt haben, beginnt das Spiel.

LOAD GAME (SPIEL LADEN)

Damit Sie ein gespeichertes Spiel laden und fortsetzen können, muss sich in einem der beiden Memory Card Steckplätze der PlayStation-Spielkonsole eine Memory Card mit gespeicherten BREATH OF FIRE IV-Dateien befinden. Markieren Sie LOAD GAME und drücken Sie die Start- oder X-Taste. Auf Seite 11 finden Sie weitere Informationen zum Speichern.

SPIELLENDE

Wenn im Kampf die Trefferpunkte (HP) all Ihrer Spielfiguren auf Null sinken, ist das Spiel beendet.

OPTION

Im Optionsmodus können Sie verschiedene Einstellungen anpassen. Wählen Sie im Eröffnungsbildschirm oder im Unterbildschirm den Befehl OPTION, um den Optionsmodus zu öffnen.

- VIBRATION – Vibrationsfunktion des Analog Controller (DUALSHOCK™) ON/OFF (EIN/AUS).
- DASH (RENNEN) – Wenn Sie AUTO wählen, können Sie nur mit den Richtungstasten rennen.
- CAMERA (KAMERA) – Richtung der Bildschirmdrehung ändern.
- RICHTUNGSTASTEN – Steuerungsart für die Bewegung der Spielfiguren ändern.
- MESSAGE (MELDUNG) – Anzeigegeschwindigkeit von Bildschirrmeldungen anpassen.
- SOUND (SPRACHE) – Wählen Sie STEREO (JAPANISCH) oder MONAURAL (ENGLISCH).
- BGM (HGM-LAUTSTÄRKE) – Lautstärke der Hintergrundmusik anpassen.
- SE (SE-LAUTSTÄRKE) – Lautstärke der Soundeffekte anpassen.
- BUTTONS (TASTEN) – Wählen Sie aus vier Konfigurationstypen für die Tastenzuordnung.
- SCREEN (BILDSCHIRM) – Bildschirmposition mit den Richtungstasten anpassen.
- DEFAULT (STANDARD) – Alle Optionen auf die Standardwerte zurücksetzen.

KARTEN

GEBIETSKARTE

Die Gebietskarten werden in 3D dargestellt und zeigen Städte, Dörfer, Verliese usw. Auf Gebietskarten können Sie mit anderen Spielfiguren sprechen und auf Gegner treffen. Außerdem finden dort alle Ereignisse statt. Sie können einzelne Gebietskarten von der Weltkarte aus aufrufen.



ÄNDERN DER ANSICHT

Ändern Sie die Ansicht, indem Sie die L1- und R1-Taste drücken (Standardeinstellung). Ändern Sie zum Beispiel die Ansicht immer dann, wenn Sie nicht richtig sehen können, was um Sie herum geschieht. Der Kompass links oben auf dem Bildschirm zeigt Ihnen, um wie viel Grad Sie die Ansicht der Umgebung schwenken können.



Sie können um 360° schwenken.



Sie können um 90° schwenken.



Sie können die Ansicht nicht schwenken.

WELTKARTE

Auf der Weltkarte können Sie weite Strecken zwischen Gebietskarten zurücklegen. Verschieben Sie Ihre Spielfiguren an den gewünschten Ort und drücken Sie anschließend die X-Taste. Im Verlauf des Abenteuers werden weitere Orte verfügbar.



1 Befehlsmenü:

- ENTER (BETRETEN) – Gebietskarte betreten
- CAMP – Camp betreten
- MAP (KARTE) – Größere Karte öffnen
- MENU (MENÜ) – Unterbildschirm öffnen

2 Name des Gebiets, in dem Sie sich gerade befinden.

3 Die Namen der Gebietskarten, die neben der Spielfigur liegen. Bewegen Sie sich durch Drücken der entsprechenden Richtungstaste zur gewünschten Gebietskarte.

4 Spielzeit.

?- Symbol

Während Sie sich über die Weltkarte bewegen, wird gelegentlich ein ?-Symbol über Ihrer Spielfigur eingeblendet. Dies zeigt an, dass Sie durch Drücken der X-Taste das Gebiet näher erkunden können. Vielleicht finden Sie einen versteckten Weg oder geheime Gegenstände. Sie könnten aber auch auf Gegner treffen.

DER UNTERBILDSCHIRM

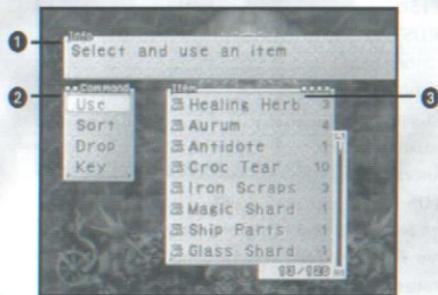
Auf dem Unterbildschirm können Sie verschiedene Befehle ausführen. Sie öffnen den Unterbildschirm, indem Sie auf der Weltkarte oder einer Gebietskarte die **X**-Taste drücken.

- 1 Info-Fenster – Hier werden verschiedene Erklärungen angezeigt.
- 2 Befehl – Eine Liste verfügbarer Befehle. Wählen Sie mit den Richtungstasten eine Option aus und drücken Sie die **X**-Taste.
- 3 Zeit – Gesamtspielzeit.
- 4 Zenny – Geldbetrag, den Sie zur Verfügung haben.



Wenn Sie einen Gegenstand auswählen, wird der Unterbildschirm wie in der Abbildung rechts angezeigt:

- 1 Info-Fenster – Hier werden verschiedene Erklärungen angezeigt.
- 2 Befehl – Eine Liste verfügbarer Befehle. Wählen Sie mit den Richtungstasten eine Option aus und drücken Sie die **X**-Taste.
- 3 Gegenstandsliste – Wechseln Sie mit den Richtungstasten **←/→** durch vier Gegenstände.



BEFEHLE AUF DEM UNTERBILDSCHIRM

GEGENSTAND

Verwenden oder verwalten Sie Gegenstände. Sie können von jeder Art Gegenstand bis zu 99 Stück mit sich führen. Arten von Gegenständen sind Gegenstand, Waffe, Rüstung, Zubehör und wichtige Gegenstände. Sie können diese Gegenstände nicht ablegen.

SPEZIAL

Dazu gehören Zauber und Fähigkeiten. Ihre Spielfiguren erlernen neue Zauber, wenn sie höhere Stufen erreichen. Fähigkeiten können unabhängig von der Stufe erworben werden (siehe Seite 15).

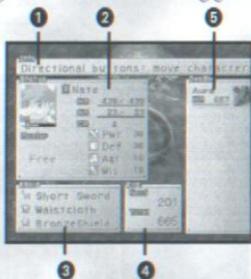
AUSRÜSTEN

Sie können jede Spielfigur mit einer Waffe, einer Rüstung und einem Zubehör ausrüsten.

STATUS

Prüfen Sie Status und Fähigkeiten der Charaktere:

- 1 Info-Fenster – Zeigt verschiedene Daten an.
- 2 Status – Zeigt den Status einer Spielfigur an.
- 3 Ausrüstung – Zeigt die Ausrüstung der Spielfigur an.
- 4 Exp – NEXT (Erf – NÄCHSTE) zeigt die benötigten Erfahrungspunkte bis zum Erreichen der nächsten Stufe an. TOTAL zeigt die Gesamtzahl der Erfahrungspunkte für die Spielfigur an.



- 5 Data (Daten) – Daten über Kämpfe und Punkte aus Mini-Spielen (Game pts.) werden hier angezeigt. Bei Ryu und Fou-lu erscheint hier außerdem eine Liste der Drachen, in die sie sich verwandeln können.

STATUS

- LV – Stufe des Charakters. Wenn eine Spielfigur eine höhere Stufe erreicht, erhöhen sich auch andere Statistiken.
- HP – Trefferpunkte der Spielfigur. Wenn dieser Wert auf Null sinkt, wird die Spielfigur bewusstlos und kann nicht mehr kämpfen.
- AP – Fähigkeitspunkte der Spielfigur, die sie für Zauber und Fähigkeiten einsetzt (siehe „Zaubersprüche“ ab Seite 20).
- CP – Anzahl der Fähigkeitspunkte, die die Spielfigur in jeder Runde zurückgewinnt, wenn sie sich im Kampf in den hinteren Reihen erholt.
- PWR – Offensive Waffenfähigkeiten der Spielfigur.
- Def – Defensive Fähigkeiten der Spielfigur. Je höher dieser Wert, desto weniger Schaden erleidet eine Spielfigur durch körperliche Angriffe des Gegners.
- AGI – Je höher dieser Wert für Wendigkeit, desto größer die Chance für die Spielfigur, die Gegner in Geschwindigkeit zu übertreffen.
- WIS – Dieser Wert für Weisheit beeinflusst die Zauber-Angriffsstärke und die defensiven Fähigkeiten gegen Zauberangriffe des Gegners.

SPEICHERN VON SPIELEN

CHANGE (ÄNDERN)

Ändern Sie die Aufstellung Ihrer Spielfiguren für den Normalbildschirm und den Kampf-Bildschirm.

- NORMAL SCREEN (Normalbildschirm) – Nur die vordere Reihe Ihrer Gruppe wird auf der Gebietskarte angezeigt.
- Battle Screen (Kampf-Bildschirm) – Nur die vordere Reihe nimmt an Kämpfen teil, während sich die hintere Reihe erholt.

SETTING (EINSTELLUNG)

Verschiedene Einstellungen festlegen (siehe Seite 7).

SAVE (SPEICHERN)

Sie können Ihre Spieldaten auf einer Memory Card speichern. Der Befehl „Save“ (Speichern) ist auf dem Unterbildschirm verfügbar, wenn Sie diesen von der Weltkarte aus öffnen.

Sie können Ihre Spieldaten auf einer MEMORY CARD speichern. Sie können ein Spiel speichern, wenn Sie in einem Rasthaus sind, das Tagebuch lesen, ein Camp betreten und wenn Sie den Unterbildschirm von der Weltkarte aus aufrufen.

TAGEBUCH
LESEN



IM RASTHAUS



- Zum Speichern benötigen Sie eine optionale MEMORY CARD.
- Dieses Spiel erfordert zum Speichern jeder Spieldatei einen freien Block auf der MEMORY CARD.
- Während eines Speicher- oder Ladevorgangs dürfen Sie keinesfalls die MEMORY CARD entfernen, das Spiel neu starten oder Ihre PlayStation-Spielkonsole ausschalten. Dies kann zum Verlust Ihrer gespeicherten Daten führen.

CAMP-BILDSCHIRM

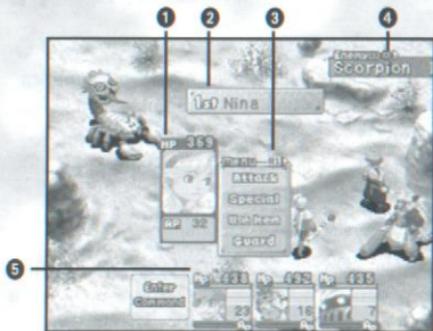


Sie können ein Camp betreten, indem Sie auf der Weltkarte die **▲**-Taste drücken. In einem Camp können Sie verschiedenste Reisevorbereitungen treffen.

CAMP-BEFEHLE

- **REST (AUSRÜHEN)** – Lassen Sie Ihre Spielfigur wieder zu Kräften kommen.
- **SKILL (FÄHIGKEIT)** – Ändert die Fähigkeiten. Um einen Charakter mit einer Fähigkeit auszurüsten zu können, brauchen Sie ein Aurum.
- **SAVE (SPEICHERN)** – Speichert Ihre Spieldaten.
- **MASTER (MEISTER)** – Ändert die Meister Ihres Charakters (siehe Seite 17).

KAMPF-BILDSCHIRM



- 1 BEFEHLEINGABE SPIELFIGUR** – Wechseln Sie die Spielfiguren mit den Richtungstasten **◀/▶**.
 - 2 AKTIONSFELD** – Zeigt die Reihenfolge der Befehlseingaben der Spielfigur. Sie können bis zu drei Befehle eingeben.
 - 3 BEFEHL** – Wählen Sie aus verschiedenen Optionen wie Angriff, Verteidigung usw.
 - 4 NAME UND ANZAHL DER GEGNER** – Drücken Sie die **■**-Taste, um Informationen über den Gegner anzuzeigen.
 - 5 SPIELFIGUREN-STATUSFELDER** – Zeigt die Trefferpunkte (HP) und Fähigkeitenpunkte (AP) der Mitglieder Ihrer Gruppe an.
- Drücken Sie im Kampf-Bildschirm die **SELECT**-Taste, um ein Hilfemenü zu öffnen.

Wenn Sie sich in der Gebietskarte bewegen und dabei auf einen Gegner stoßen, findet ein Kampf statt. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie Erfahrungspunkte, Geld usw. Die Farben des Kampf-Bildschirms bedeuten Folgendes:

- **GRÜN** – Ihre Spielfiguren greifen zuerst an.
- **BLAU** – Die Angriffsreihenfolge hängt von der Geschwindigkeit Ihrer Spielfiguren und der des Gegners ab.
- **ROT** – Der Gegner greift zuerst an.

KAMPFVERLAUF

In jeder Runde können drei Spielfiguren am Angriff teilnehmen. Die ersten drei Spielfiguren für Befehlseingaben kämpfen in der vorderen Reihe, die übrigen Spielfiguren erholen sich in der hinteren Reihe. Sie können vor jeder Runde die Spielfiguren zwischen vorderer und hinterer Reihe beliebig austauschen.

- **SPIELFIGUREN DER VORDEREN REIHE** – Nehmen am Angriff teil.
- **SPIELFIGUREN DER HINTEREN REIHE** – Ruhensich aus und werden nicht angegriffen.

Sie können einen anomalen Status einer Spielfigur (außer „Poison“ [Gift] und „Incapable of Fighting“ [Kampf(un)fähig]) wieder normalisieren, wenn Sie die Spielfigur drei Runden hintereinander in der hinteren Reihe belassen.

Die AP der Spielfigur werden je nach CP-Wert wieder Runde für Runde erhöht.

SO GREIFEN SIE AN

- 1. Erste Spielfigur für den Angriff auswählen.** Markieren Sie mit der Richtungstaste **◀/▶** eine Spielfigur.
- 2. Befehl auswählen.** Markieren Sie mit der Richtungstaste **▲/▼** einen Befehl und bestätigen Sie mit der **X**-Taste.
- 3. Aktionsziel auswählen.** Wenn Sie einen Befehl wie Angriff, Spezial oder Gegenstand wählen, müssen Sie auch ein Ziel auswählen, an dem die Aktion ausgeführt werden soll. Wählen Sie das Objekt aus (Gegner oder Mitglied Ihrer Gruppe) und bestätigen Sie mit der **X**-Taste.

BEFEHLE

Im Kampf gibt es vier Arten von Befehlen. Halten Sie die R1-, R2-, L1- oder L2-Taste gedrückt, um weitere Befehle anzuzeigen.

- **ATTACK (Angriff)** – Angriff mit einer Waffe.
- **SPECIAL (Spezial)** – Fähigkeit verwenden (Zauber oder Fähigkeit).
- **USE Item (Gegenstand verwenden)** – Gegenstand verwenden.
- **GUARD (Wache)** – Schaden bei Angriffen auf etwa die Hälfte reduzieren. Manchmal können Sie außerdem eine Fähigkeit des Gegners erlernen.
- **CHARGE (Ladung)** – Mehrmaliger Angriff mit einer Waffe. Brechen Sie die Ladung durch Drücken der **▲**-Taste ab.
- **ESCAPE (Flucht)** – Fliehen vor einem Gegner. Wenn die Flucht misslingt, werden Sie angegriffen.

ANOMALER STATUS IM KAMPF

Bei Ihren Spielfiguren kann ein anomaler Status auftreten, ausgelöst durch Spezialangriffe des Gegners oder durch gesundheitsschädliche Umgebungen, die Sie durchqueren. Blindheit und Stummheit können Sie heilen, wenn Sie die Spielfigur für drei Runden in die hintere Reihe verschieben.

STATUS	EFFEKT	HEILUNG
POISONED (Vergiftet)	Die Spielfigur verliert jede Runde einen HP	<i>Reinigungszauber, Gegengift, Panazee</i>
ASLEEP (Schlafend)	Die Spielfigur kann sich bis zum Ende des Kampfes nicht bewegen.	<i>Heilungszauber, Panazee</i> , gegnerischer Angriff, drei Runden Ausruhen in der hinteren Reihe
CONFUSED (Verwirrt)	Die Spielfigur kann kein Angriffsziel auswählen.	<i>Heilungszauber, Krokodilsträne</i> , gegnerischer Angriff
BLINDNESS (Blindheit)	Die Spielfigur kann die Gegner nicht so geschickt wie üblich treffen.	<i>Heilungszauber, Krokodilsträne, Panazee, Augentropfen</i>
MUTE (Stummheit)	Die Spielfigur kann keine Zauber anwenden	<i>Heilungszauber, Krokodilsträne, Panazee</i>
UNCONSCIOUS (Bewusstlos)	Die Spielfigur kann sich bis zum Ende des Kampfes nicht bewegen.	<i>Erweckungszauber, Riechsatz</i>
EGG (Zerbrechlich)	Die Verteidigungskräfte der Spielfigur sinken auf Null. Sie wird empfindlich wie ein rohes Ei.	Nach drei Runden hat der Charakter wieder normalen Status und HP/AP sind wieder hergestellt

ZAUBER UND FÄHIGKEITEN

ZAUBER kann ein Charakter nur erlernen, indem sie höhere Stufen erreicht. Die Arten des Zaubers hängen vom jeweiligen Charakter ab. Nina zum Beispiel erlernt hauptsächlich Wind- und Heilzauber.

Die Fähigkeiten sind unabhängig von der Stufe des Charakters und werden durch Verdienst und Training erworben:

- Manchmal kann eine Spielfigur über den Befehl „Wache“ eine Fähigkeit seines Gegners erwerben.
- Eine Spielfigur kann eine Fähigkeit von einem Meister lernen (siehe Seite 17).

ÄNDERN DER FÄHIGKEITEN

Sie können Spielfiguren genau so mit Fähigkeiten ausrüsten, wie Sie dies mit Waffen oder Rüstungen tun. So können Sie zum Beispiel eine Fähigkeit von Ryu nehmen und Cray damit ausrüsten. Um einen Spielfiguren mit einer Fähigkeit ausrüsten zu können, brauchen Sie ein Aurum.

Erworbene Fähigkeiten sind unter allen Mitgliedern der Gruppe austauschbar. Sie können die Fähigkeiten in einem Camp ändern. Jede Fähigkeit kann nur ein Mal in Ihrer Gruppe vorhanden sein.

Durch Kombination bestimmter Fähigkeiten (Zauber und Fähigkeiten) können Sie eine Combo ausführen. Combos steigern die Wirkung der Fähigkeiten erheblich. Es gibt drei Grundtypen von Combos: Mix Combos (Misch-Combos), Successive Combos (Wiederholungs-Combos) und Additional Combos (Zusatz-Combos).

MIX COMBO (MISCH-COMBO)

Jede Fähigkeit hat eine bestimmte Eigenschaft. Wenn Sie Fähigkeiten mit Eigenschaften in folgender Reihenfolge anwenden – Fire (Feuer) → Wind → Water (Wasser) → Earth (Erde) → Fire (Feuer) usw. – können Sie eine Misch-Combo ausführen. Bei einer Misch-Combo werden mächtige Zauber mit mehreren Eigenschaften angewendet.

SUCCESSIVE COMBO (WIEDERHOLUNGS-COMBO)

Wenn Sie Fähigkeiten mit denselben Eigenschaften hintereinander anwenden, können Sie eine Wiederholungs-Combo ausführen. Sie können mehr als zwei Fähigkeiten mit derselben Eigenschaft kombinieren, um den Effekt noch zu steigern.

ADDITIONAL COMBO (ZUSATZ-COMBO)

Wenn Sie Zaubereigenschaften und physische Eigenschaften (z. B. Ershins Risikoschuss) nach einem Zauber anwenden, der zu einem anomalen Status führt (z. B. Schlaf), erhält der zweite Zauber die zusätzliche Wirkung des anomalen Status.

- Es gibt noch weitere Arten von Combos. Probieren Sie einfach verschiedene Kombinationen.
- Manche Combos scheitern allerdings.

DRACHENVERWANDLUNG

Drachenverwandlung ist eine Fähigkeit, die nur Ryu und Fou-lu einsetzen können. Wählen Sie „Meditate“ (Meditation) aus den Fähigkeiten gefolgt vom Drachen, in den Sie sich verwandeln möchten. Immer wenn Sie *Drachenkristalle entdecken*, werden zusätzliche Drachen verfügbar.

Der Status einer Spielfigur steigt beträchtlich, so lange sie ein Drachen ist, und die anderen Spielfiguren können mächtige *Zauber* und den *Drachenfeuer-Angriff* einsetzen. Allerdings wird in jeder Runde eine gewisse Anzahl von AP verbraucht.

ABBRECHEN DER DRACHENVERWANDLUNG

Um die Drachenverwandlung abzubrechen, wählen Sie „Revert“ (Zurück) aus den Fähigkeiten. Außerdem endet die Drachenverwandlung automatisch, sobald die Spielfigur nicht mehr genügend AP besitzt oder die HP auf Null sinken. Die HP, die der Drachen während der Verwandlungsphase verloren hat, können in einem Rasthaus wieder vollständig hergestellt werden. (Außerdem werden HP allmählich zurückgewonnen, wenn Sie sich auf der Gebietskarte befinden.)



EVOCATION (BESCHWÖRUNG)

Die Beschörung ist eine Fähigkeit, über die nur Ryu verfügt. Wählen Sie „Evocation“ (Beschörung) aus den Fähigkeiten, damit Ryu einen Drachen zur Hilfe ruft. Wenn Ryu im Verlauf des Spiels weitere Drachen trifft, werden auch diese für Beschörungen verfügbar. Nachdem Ryu einen Drachen herbeigerufen hat, muss er sich vor der nächsten Beschörung in einem Rasthaus erholen.

MEISTER

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie so genannten Meistern begegnen, die verschiedene Fähigkeiten beherrschen. Wenn Ihre Spielfigur ein Meisterschüler wird, kann sie die geheimen Fähigkeiten des Meisters erlernen.

AUFNAHMEPRÜFUNG

Damit Ihre Spielfigur ein Meisterschüler werden kann, muss sie den Anforderungen genügen, die der Meister vorgibt. Erst dann darf die Spielfigur ein Meisterschüler werden. Jedes Mitglied Ihrer Gruppe kann Schüler von verschiedenen Meistern werden.

DIE LEHRJAHRE

Je nach den Eigenschaften des Meisters verbessert sich Ihr Status auf bestimmten Ebenen. Wenn Ihre Spielfigur zum Beispiel Schüler eines Kriegermeisters wird, steigen die HP der Spielfigur.

ERLERNEN GEHEIMER FÄHIGKEITEN

Eine Spielfigur kann die geheime Fähigkeit eines Meisters erlernen, indem sie eine Aufgabe löst, die ihm der Meister überträgt. Diese Aufgaben können leicht oder schwer sein. Je schwerer die Aufgabe, desto hochwertiger ist die erlernte Fähigkeit.

DER WILLE DES MEISTERS

Als Schüler folgt eine Spielfigur manchmal den Lehren des Meisters, um eine Aktion im Kampf durchzuführen. Wenn der Meister die Spielfigur beispielsweise lehrt, die Verwundeten im Kampf zu beschützen, dann wird die Spielfigur höchstwahrscheinlich genau dies tun. Dies ist der Wille des Meisters.

WECHSELN DES MEISTERS

Meister, die Ihre Spielfigur als Schüler aufnehmen, werden in Ihre Liste aufgenommen. Sie können den Meister für eine Spielfigur wechseln, indem Sie im Camp-Menü den Befehl „Master“ (Meister) wählen. Wählen Sie einen Meister mit einer Fähigkeit oder Eigenschaft, in der Sie den zukünftigen Meisterschüler verbessern möchten.

EIGENER WILLE

Manche Spielfiguren haben von Beginn des Spiels an einen eigenen Willen. Beispiel: Nina hat „Jubeln“ und Ursula hat „Feuerschutz“ als Willen.

ANGELN

Wenn Sie eine Angelrute und Köder haben, können Sie an zahlreichen Orten überall auf der Welt Angeln gehen. Sie können die gefangenen Fische nicht nur als Heilmittel einsetzen, sondern auch in Manilos Laden gegen andere Gegenstände eintauschen.

SO ANGELN SIE

1. Gehen Sie auf der Weltkarte zu einem Angelplatz.
2. Markieren Sie einen Angelplatz, und drücken Sie die **X**-Taste. (Über den verfügbaren Angelplätzen blinkt ein Angelsymbol.)
3. Drücken Sie die **■**-Taste, um ein Angelmenü einzublenden. In diesem Menü können Sie sich mit einer Angelrute und Ködern ausrüsten.
4. Bestimmen Sie die Wurfrichtung der Angel mit den Richtungstasten oder dem Linken Stick **◀▶**. Anschließend bestimmen Sie die Wurfkraft mit der **X**-Taste.
5. Wenn der Köder im Wasser ist, locken Sie Fische an, indem Sie die Richtungstasten drücken bzw. den Linken Stick bewegen **◀▶** oder die Spule drehen. Wenn ein Fisch anbeißt, beginnt ein Kampf mit dem Fisch.



- 1 Spannungsanzeige - Spannung der Angelschnur.
- 2 Köder-/Wassertiefe - Zeigt an, wie tief der Köder unter Wasser ist.
- 3 Schnurlänge - Zeigt die Länge der Angelschnur an.

KÄMPFEN MIT FISCHEN

Beim Fangen eines Fisches, der am Köder angebissen hat, ist es wichtig, die Vitalität des Fisches zu senken, zerm zu Sie die Angelschnur gleichbleibend auf Spannung halten. Wenn die Spannung zu hoch oder zu niedrig ist, entkommt der Fisch. Halten Sie die Spannungsanzeige so, dass sie innerhalb eines gelben Rahmens liegt. Erhöhen Sie die Spannung durch Drücken der **X**-Taste (oder Drehen der Spule) und senken Sie die Spannung durch Loslassen der Taste.

FEEN-KOLONIE

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie Feen begegnen. Wenn Sie ihnen helfen, Ihr Dorf aufzubauen, erhalten Sie seltene Gegenstände, Zugang zu Mini-Spielen spielen und vieles mehr.

WACHSTUM DER KOLONIE

Zu Beginn ist die Kolonie fast leer. Sie müssen den Anführer anweisen und Aufgaben an die Feen verteilen. Als erstes muss die Nahrungsversorgung der Feen gesichert sein. Feen sterben ohne Nahrung. (Informationen über die Nahrungssuche finden Sie auf Seite 23.)

Wenn die Feen-Bevölkerung wächst, lassen Sie sie das Land erweitern und Häuser bauen. Sobald Häuser gebaut wurden, sollten manche Feen Geschäfte eröffnen.

Im Laufe des kulturellen Fortschritts der Kolonie können die Feen weitere Berufe ausüben. Probieren Sie die verschiedenen Berufe aus, und beobachten Sie, was die Feen können.

DIE EREIGNISSE IN DER KOLONIE

Wenn Sie auf die Schilder am Eingang zur Kolonie sehen, können Sie alle Ereignisse nachverfolgen, die seit Ihrer Ankunft in der Kolonie stattgefunden haben. Kontrollieren Sie die Fortschritte der Kolonie regelmäßig; so können Sie die Kolonie schneller entwickeln.



ZAUBERSPRÜCHE

ANGRIFFSZAUBER

ZAUBERNAME	AP	EIGENSCHAFT	ZIEL	EFFEKT
<i>Flare (Lodern)</i>	3	Feuer	Einfach	Stufe 1: Geringe Schäden
<i>Fire Blast (Feuerstoß)</i>	6	Feuer	Mehrfach	Stufe 2: Mittlere Schäden
<i>Inferno</i>	10	Feuer	Einfach	Stufe 3: Große Schäden
<i>Sever (Zerteilen)</i>	3	Wind	Einfach	Stufe 1: Geringe Schäden
<i>Cyclone (Zyklon)</i>	6	Wind	Mehrfach	Stufe 2: Mittlere Schäden
<i>Typhoon (Taifun)</i>	12	Wind	Mehrfach	Stufe 3: Große Schäden
<i>Frost</i>	3	Eis	Einfach	Stufe 1: Geringe Schäden
<i>Ice Blast (Eisstoß)</i>	5	Eis	Einfach	Stufe 2: Mittlere Schäden
<i>Blizzard (Schneesturm)</i>	12	Eis	Mehrfach	Stufe 3: Große Schäden
<i>Rock Blast (Felsstoß)</i>	4	Erde	Mehrfach	Stufe 1: Geringe Schäden
<i>Stone Pillar (Steinsäule)</i>	5	Erde	Einfach	Stufe 2: Mittlere Schäden
<i>Quake (Beben)</i>	12	Erde	Mehrfach	Stufe 3: Große Schäden
<i>Kyrie</i>	9	Heilig	Mehrfach	Sofort tödlicher Angriff
<i>Death (Tod)</i>	13	Tod	Einfach	Sofort tödlicher Angriff

ANGRIFFSZAUBER

ZAUBERNAME	AP	EIGENSCHAFT	ZIEL	EFFEKT
<i>Sleep (Schlaf)</i>	3	Anomaler Status	Mehrfach	Lässt das Ziel einschlafen
<i>Confuse (Verwirrung)</i>	2	Anomaler Status	Einfach	Verwirrt das Ziel
<i>Silence (Stummheit)</i>	3	Anomaler Status	Mehrfach	Lässt das Ziel verstummen
<i>Blunt (Verstumpfung)</i>	1	Gesenkter Status	Einfach	Senkt die Kraft um 20%
<i>Weaken (Entkräftung)</i>	1	Gesenkter Status	Einfach	Senkt die Verteidigung um 20%
<i>Slow (Bremsen)</i>	1	Gesenkter Status	Einfach	Senkt die Beweglichkeit um 50%
<i>Enfeeble (Schwächung)</i>	1	Gesenkter Status	Einfach	Senkt die Weisheit um 20%
<i>Might (Macht)</i>	3	Erhöhter Status	Einfach	Hebt die Kraft um 20%
<i>Protect (Schutz)</i>	2	Erhöhter Status	Einfach	Hebt die Verteidigung um 20%
<i>Shield (Schild)</i>	6	Erhöhter Status	Mehrfach	Hebt die Verteidigung um 20%
<i>Speed (Beschleunigung)</i>	2	Erhöhter Status	Einfach	Hebt die Beweglichkeit um 50%
<i>Inspire (Inspiration)</i>	2	Erhöhter Status	Einfach	Hebt die Weisheit um 20%
<i>Barrier (Blockade)</i>	4	Erhöhter Resist	Einfach	Senkt den Schaden durch Zauber für drei Runden um 50%

HEILZAUBER

ZAUBERNAME	AP	EIGENSCHAFT	ZIEL	EFFEKT
<i>Heal (Heilung)</i>	5	Heilig	Einfach	Geringe HP-Erholung
<i>Rejuvenate (Verjüngung)</i>	9	Heilig	Einfach	Mittlere HP-Erholung
<i>Restore (Wiederherstellung)</i>	18	Heilig	Einfach	Große HP-Erholung
<i>Vitalize (Belebung)</i>	20	Heilig	Mehrfach	Geringe HP-Erholung
<i>Vigor (Energie)</i>	50	Heilig	Mehrfach	Mittlere HP-Erholung
<i>Raise Dead (Auferweckung)</i>	18	Heilig	Einfach	Heilt Bewusstlosigkeit (1/4 HP)
<i>Resurrect (Auferstehung)</i>	30	Heilig	Einfach	Heilt Bewusstlosigkeit (Max. HP)
<i>Purify (Reinigung)</i>	3	Heilig	Einfach	Heilt Vergiftungen
<i>Remedy (Gegenmittel)</i>	6	Heilig	Einfach	Heilt jeden anomalen Status außer Bewusstlosigkeit
<i>Drain (Entziehung)</i>	3	Tod	Einfach	Entzieht dem Ziel 20% HP
<i>Leech Power (Blutegel)</i>	0	Tod	Einfach	Entzieht dem Ziel 20% AP

PHYSISCHE FÄHIGKEITEN

<i>Risky Shot (Risikoschuss)</i>	0	Physisch	Einfach	Schwerer Treffer mit 40% Wahrscheinlichkeit
<i>Wild Shot (Wilder Schuss)</i>	0	Physisch	Einfach	Schwerer Treffer mit 100% Wahrscheinlichkeit, nur Scia
<i>Shining Blade (Glänzende Klinge)</i>	10	Physisch	Einfach	Schaden wird willkürlich um das 0- bis 2-Fache erhöht

FÄHIGKEITEN DER VIER ELEMENTE

<i>Burn (Brand)</i>	1	Feuer	Single	Stufe 1: Schwacher Feuerangriff
<i>Eddy</i>	2	Wind	Single	Stufe 1: Schwacher Windangriff
<i>Icicle (Eiszapfen)</i>	4	Wasser	Single	Stufe 2: Mittlerer Wasserangriff
<i>Plateau</i>	5	Erde	Single	Stufe 2: Mittlerer Erdangriff

HANDBUCH DES ABENTEURERS

PERSÖNLICHE AKTION

Jede Spielfigur (außer Fou-lu und Scias) verfügt über eine einzigartige Persönliche Aktion. Drücken Sie auf einer Gebietskarte die ▲-Taste, um die Persönliche Aktion des Anführers auszuführen. Wenn Sie nicht weiterwissen, versuchen Sie verschiedene Persönliche Aktionen.

SENKUNG DER MAX. HP BEI BEWUSSTLOSIGKEIT

Wenn eine Spielfigur am Ende des Kampfes bewusstlos ist, werden die Max. HP um etwa 10% gesenkt. Verringerte Max. HP werden gelb dargestellt. Sie können die gesenkten HP in einem Rasthaus wiederherstellen, nicht aber in einem Camp.

JAGEN IN EINER FEEN-KOLONIE

Sie können durch Jagen Nahrung für Ihre Gruppe erhalten und das Wachstum der Kolonie fördern. Erteilen Sie einer Fee den Befehl „Hunt“ (Jagen), und schon beginnt die Jagd an verschiedenen Orten.

MONSTER

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie Monstern begegnen. Es ist wichtig, dass Sie die Schwächen jedes einzelnen Monsters kennen. Versuchen Sie mehrere Angriffsmethoden, um die Eigenschaften des Monsters kennen zu lernen.

EFFEKTIVES ENTWICKELN DER SPIELFIGUREN

Sie können Ihre Spielfiguren Ihren Wünschen entsprechend entwickeln, indem Sie Fähigkeiten und Meister ändern. Achten Sie auf die Rolle jeder Spielfigur und auf das Gleichgewicht in der Gruppe, und entwickeln Sie die Spielfiguren dementsprechend.

1. Erlernen von Fähigkeiten – Wenn Sie auf ein neues Monster treffen, probieren Sie den Befehl „Guard“ (Wache) aus. Manchmal kann die Spielfigur dann eine neue Fähigkeit erlernen. Lernen Sie von verschiedenen Monstern, um möglichst viele Fähigkeiten zu erwerben.
2. Werden Sie Schüler – Wenn eine Spielfigur ein Meisterschüler wird, erlernt sie nicht nur die Fähigkeiten des Meisters, sondern erhöht auch je nach Eigenschaften des Meisters ihren Status. Beispiel:
 - Kriegerin Una ist Meisterin des Woren-Stammes (Katzenmenschen). Die Spielfigur, die ihr Schüler wird, erhält beträchtlich höhere HP, Angriffskraft und Verteidigung. Ihr Wille ist „Absolute Kraft“.
 - Rogue Stoll ist ein Meister, der in der Nähe von Synesta lebt. Die Spielfigur, die sein Schüler wird, erhält eine beträchtlich höhere Geschwindigkeit. Sein Wille ist „Diebstahl“.
3. Ändern von Fähigkeiten – Sie können die Fähigkeiten einer Spielfigur über den Befehl „Skill“ (Fähigkeit) im Camp-Menü ändern. Wählen Sie die Fähigkeiten unter Berücksichtigung der Angriffsaufstellung und der eventuell gewünschten Combo-Angriffe aus. Für das Ausrüsten einer Spielfigur mit einer Fähigkeit benötigen Sie ein Aurum.

Customer Service Numbers

- Australia** _____ 1902 262 662 _____
Calls charged at \$1.65 (incl. GST) per minute.
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- Österreich** _____ 0450 99 000 500 _____
Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- Belgique/België/Belgien** _____ 011 301 306 _____
Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____
Åben Man-Tors 16.00-19.00
Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- Suomi** _____ 0600 411 911 _____
"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- France** _____ 0803 843 843 _____
Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- Greece** _____ (00 301) 6777701 _____
Παρακαλούμε να καλέσετε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation
- Ireland** _____ (01) 4054022 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- Italia** _____ 848 82 83 84 _____
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- Nederland** _____ 0495 574 817 _____
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- Norge** _____ 2336 6600 _____
- Portugal** _____ (01) 318 7450 _____
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- España** _____ 902 102 102 _____
Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- Sverige** _____ 08-587 610 00 _____
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ *Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.*
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen
- UK** _____ 08705 99 88 77 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support