



グランディア

GRANDIA

TM



Ubi Soft

GAME ARTS

PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM 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-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM 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-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

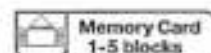
- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von 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 Videospielen 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

© 1999 Ubi Soft. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Ubi Soft. Entwickelt von Game Arts.



グランディア

GRANDIATM

INHALT

SPIELVORBEREITUNG

PlayStation® vorbereiten	5
Die Memory Card	5
Spiel beginnen	6
CD wechseln	6
Spiel beenden	6
Neues Spiel	7
Spiel laden	7
Optionen	8
Steuerung (Standardbelegung)	9
Menüs	9
Erkundung	10
Kämpfe	10

DIE BESETZUNG

DIE GESCHICHTE

Das Erwachen	12
Justin	14
Puffy	14
Sue	14
Feena	15
Gadwin	15
Guido	15
Rapp	16
Milda	16
Oberst Mullen	16
Leen	17
General Baal	17
Nana, Saki & Mio	17
Liete	18
Lilly	18
Java	18

GRANDIA SPIELEN

Spielaufbau	20
Regionen	20
Gebietskarten	20

Spielbereiche	21
Städte	21
Dungeons	21
Räume	22
Erkundung	22
Mit Charakteren sprechen	22
Gegenstände untersuchen	23
Seile hochklettern	23
Vogelperspektive - Stadt	24
Vogelperspektive - Dungeon	24
Aktionssymbole	25
Gegenstände aufnehmen	25
Gegenstände aufbewahren	26
Waffen kaufen	27
Rüstungen kaufen	28
Andere Gegenstände kaufen	28
Zauber lernen	29
Gegenstände verkaufen	30
Ausruhen	30
Spiel speichern	31
Optionen während des Spiels zurücksetzen	31
Bereichsbefehle	32
Ansicht für Bereichsbefehle	32
Ansicht für Bereichsbefehle	
- Elemente	32
Statusfenster der Charaktere	
- Elemente	33
Gegenstände	34
Ausrüsten (Ausrüst.)	35
Zauber (Zaub.)	35
Techniken (Techn.)	36
Zaubereigenschaften	37
Kombinierte Eigenschaften	37
Waffenarten	37
Status	38

Basis-Statusfenster 1	38
Basis-Statusfenster 2	39
Statuseinschränkungen	40
Statusfenster Ausrüstung	41
Statusfenster Fertigungsstufe	42
Kämpfe	44
Grundsätzlicher Kampfablauf	45
Unterschiede beim Kampfbeginn	45
Aktionsfolge & IP-Anzeige	46
Kampfansicht - Elemente	48
Verschiedene Symbole	49
Kampfbefehle	50
Kombi	51
Kritisch	51
Technik/Zauber	51
Gegenstände (Gegst.)	52
Fliehen	53
Verteidigen (Verteidig.)	54
Zeigen	55
Taktiken	56
Kampfende	57
Erfahrungspunkte:	
Bonus erhalten	57
Kampfergebnisse:	
Erworbene Fertigkeiten	57
Kampfergebnisse:	
Erfahrungspunkte	58

KARTEN & TIPPS

Stadt Parm	60
Hafen von Parm	61
Gantz' Herausforderung	62
Helm des Kriegers finden	62
Lichtschild finden	62
Tips zum Geisterschwert	62
Geisterschwert finden	62
Sult-Ruinen - Level 1	63
Sult-Ruinen - Level 2	64
Erkundung der Sult-Ruinen	65
Fallen, die Schaden zufügen	65
Halten Sie nach Fallen Ausschau!	65
Benutzen Sie die Aktionssymbole (AG)!	65
Leck-Minen	66
Besorgen Sie sich die Handgranaten!	66
Vorsicht vor dem Orc King	66
Fertigkeiten & Eigenschaften	66
Fertigkeitsstufen erhöhen	66
Eigenschaften erhöhen	67
Weitere Infos über Zauber	67
Zauber /Techniken lernen	67
Zaubereigenschaften erwerben	67
Übersicht über Techniken und Waffen	68
Danksagung	70



WARNUNG: BITTE VOR GEBRAUCH DER PLAYSTATION®-KONSOLE DURCHLESEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Muster oder Hintergründe auf einem Fernsehbildschirm betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen epileptischen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen einen Arzt auf, falls Sie oder jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet. Konsultieren Sie Ihren Arzt SOFORT, wenn während des Spielens von Videospielen eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

WARNUNG AN BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN:

Schließen Sie Ihre PlayStation nicht an ein Projektions-TV-Gerät an, ohne zuvor in der Bedienungsanleitung des Projektionsgeräts überprüft zu haben, ob das Gerät hierfür geeignet ist – es sei denn, es handelt sich um ein LCD-Gerät. Ansonsten kann das Projektionsgerät dauerhaft beschädigt werden.

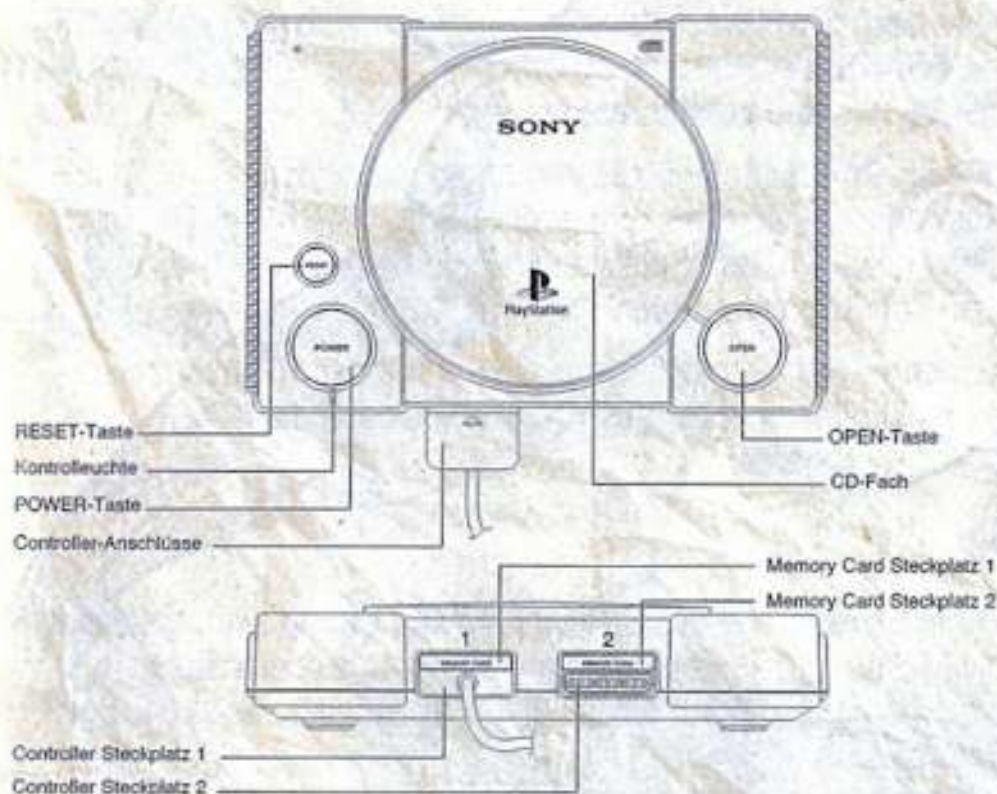
VERWENDUNG NICHT AUTORISierter PRODUKTE:

Die Verwendung nicht autorisierter Produkte oder anderweitiger Peripheriegeräte kann Ihre PlayStation beschädigen und zum Verlust sämtlicher Garantieleistungen für die Konsole führen.

UMGANG MIT IHRER CD:

- Die CD ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation-Konsole geeignet.
- Die CD darf nicht verbogen, geknickt oder in Flüssigkeiten getaucht werden.
- Setzen Sie die CD nicht direktem Sonnenlicht aus. Bewahren Sie die CD nicht in der Nähe von Heizungen oder anderen Wärmequellen auf.
- Legen Sie bei längeren Spielen regelmäßig eine Pause ein.
- Halten Sie die CD stets sauber. Fassen Sie die CD immer nur am Rand an, und bewahren Sie sie bei Nichtbenutzung in der CD-Hülle auf. Verwenden Sie zur Reinigung der CD ein weiches, fusselfreies, trockenes Tuch und wischen Sie immer nur in geraden Bewegungen vom Mittelpunkt der CD zum äußeren Rand hin. Verwenden Sie niemals Lösungs- oder Scheuermittel.

SPIELVORBEREITUNG



DIE MEMORY CARD

Zum Speichern des Spieldaufbaus und eines Spielstands müssen Sie vor dem Spielen eine optionale Memory Card in den Memory Card Steckplatz 1 oder Memory Card Steckplatz 2 der PlayStation®-Konsole einlegen. Gespeicherte Spielstände können von der gleichen oder jeder anderen Memory Card geladen werden, auf der bereits GRANDIA-Spielstände gesichert wurden.

Obwohl Sie GRANDIA™ auch ohne eine Memory Card spielen können, wird empfohlen, eine Memory Card zu benutzen, da Sie ansonsten die Spielstände nicht speichern und auch nicht laden können.

Hinweis: Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 7 unter "Spiel laden" und auf Seite 31 unter "Spiel speichern."

PLAYSTATION® VORBEREITEN

Bitte keine Peripheriegeräte anschließen oder entfernen, während die Konsole eingeschaltet ist.

Wenn Sie eine Memory Card verwenden stellen Sie sicher, dass Sie über genügend freie Blocks auf der Memory Card verfügen bevor Sie mit dem Spiel fortfahren.

Bereiten Sie Ihre Konsole gemäß den Anweisungen in der mitgelieferten Bedienungsanleitung vor. Vergewissern Sie sich, dass die Konsole AUS ist, bevor Sie eine CD einlegen oder entfernen.

Legen Sie die erste **GRANDIA** CD (1) ein und schließen Sie dann das CD-Fach. Schließen Sie einen Controller an, und schalten Sie anschließend die Konsole ein. Befolgen Sie die Anleitungen zum Beginn eines Spieles, die auf dem Bildschirm erscheinen.

SPIEL BEGINNEN



Kurz nach dem Einschalten der PlayStation®-Konsole erscheint die **GRANDIA™** Titelsansicht. Drücken Sie die START-Taste, um das Hauptmenü anzeigen zu lassen.

Mit den im Hauptmenü zur Verfügung stehenden Auswahlmöglichkeiten können Sie ein neues Spiel beginnen, einen gespeicherten Spielstand laden oder das Optionsmenü vor dem Spielbeginn aufrufen.

Markieren Sie die gewünschte Option mit den Richtungstasten oder dem linken Stick, und drücken Sie dann die START-Taste oder die X-Taste.



CD WECHSELN

Wenn Sie während des Spielens mit CD 1 fertig sind, erscheint die Meldung "CD fertig", gefolgt von der Speicheransicht. Speichern Sie hier auf jeden Fall Ihr Spiel (siehe Seite 31 "Spiel speichern").

Drücken Sie dann die OPEN-Taste auf der PlayStation®-Konsole, entnehmen Sie CD 1 und legen Sie CD 2 ein. Schließen Sie das CD-Fach und drücken Sie die RESET-Taste. Wenn die Titelsansicht erscheint, drücken Sie die X-Taste, um Ihr Spiel fortzusetzen.

SPIEL BEENDEN

Vergessen Sie nicht, das Spiel zu speichern, bevor Sie es beenden. Nur gespeicherte Spielstände können später fortgesetzt werden.

NEUES SPIEL



Hiermit beginnen Sie das Spiel von Anfang an. Alle Charaktere sind in ausgezeichneter Verfassung. Das Abenteuer wird mit einem Anfangsfilm vorgestellt.

Hinweis: Der Anfangsfilm kann nicht übersprungen werden.

SPIEL LADEN



Zum Laden und Fortsetzen eines gespeicherten Spiels bewegen Sie den Marker mit der jeweiligen Richtungstaste oder dem linken Stick nach LINKS oder RECHTS, um entweder den Memory Card Steckplatz 1 oder Memory Card Steckplatz 2 auszuwählen. Bewegen Sie den Marker nach OBEN oder UNTEN, um den Spielstand auszuwählen, der geladen werden soll. Drücken Sie dann die X-Taste.

Markieren Sie nach der Bestätigungsmeldung JA, und drücken Sie die X-Taste.

Hinweis: Um ein Spiel laden zu können, muss eine Memory Card mit einem zuvor gespeicherten Spiel eingesetzt sein. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 31 unter "Spiel speichern."

OPTIONEN



Wählen Sie im Hauptmenü **OPTIONEN**, um die folgenden Steuerungseinstellungen für das Spiel neu einzustellen:

KAMERA

Zum Einstellen der Kameradrehung nach **LINKS** oder **RECHTS** mit der R1-Taste und/oder L1-Taste.

SOUND-MODUS

Zum Einstellen von **STEREO** oder **MONO**, je nachdem, was Ihre Anlage unterstützt.

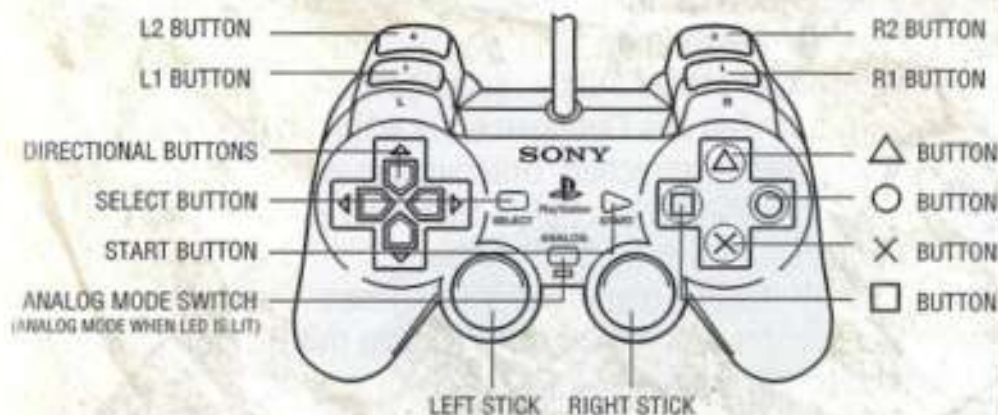
VIBRATION

Bei Verwendung des Analog Controllers (**DUALSHOCK**) wird hiermit die Vibrationsfunktion **EIN-** oder **AUSGESTELLT**.

Benutzen Sie die Richtungstasten oder den linken Stick, um die Optionen zu ändern: Mit **OBEN/UNTEN** wird eine Option markiert; **LINKS/RECHTS** ändert die Einstellung. Wenn Sie im oberen Fenster eine Option auswählen, erscheint im unteren Fenster eine Beschreibung der jeweiligen Einstellung.

Drücken Sie die 5-Taste, um die gemachten Steuerungseinstellungen zu übernehmen und das Menü zu schließen. Zum Abbrechen - Verwerfen aller neu vorgenommenen Einstellungen - drücken Sie die **●**-Taste. Darauf schließt sich ebenfalls das Fenster.

STEUERUNG (STANDARDBELEGUNG)



Hinweis: Bei Benutzung des Analog Controllers (DUALSHOCK) können Sie die Vibrations-Funktion im Optionsmenü EIN- oder AUSSTELLEN. Siehe Seite 8 unter "Optionen."



Hinweis: Sieht Ihr Controller so wie auf der nebenstehenden Abbildung aus, befolgen Sie bitte die digitalen Anweisungen, die in diesem Abschnitt umrissen sind. Es handelt sich hierbei um einen digitalen Controller, der nur zum Digitalmodus kompatibel ist.

MENÜS

START-Taste	Spiel beginnen
Richtungstasten/Linker Stick*	Marker bewegen
X-Taste	Befehle eingeben; Spiel beginnen
●-Taste	Abbrechen
L1-/R1-Tasten	Seiten wechseln

** Der linke und rechte Stick des Analog Controller (DUALSHOCK) funktionieren nur im Analog Modus (LED: Rot). Drücken Sie den ANALOG-Modusschalter am Controller, um die LED EIN/AUS zu schalten.*

ERKUNDUNG

Richtungstasten/Linker Stick*	Charakter bewegen
Rechter Stick*	LINKS/RECHTS dreht die Ansicht; OBEN/UNTEN dient zum Ein-oder Auszoomen
SELECT-Taste	Öffnet oder schließt die Vogelperspektive der Stadt
START-Taste	Zum Aufrufen des Optionsmenüs während des Spiels
X-Taste	Mit Personen sprechen; Untersuchen von Objekten; aktiviert während des Spiels Symbole, einschließlich Vogelperspektive für Dungeons; schließt Vogelperspektive für Dungeons
●-Taste	Rennen des Charakters (gemeinsam mit Richtungstasten)
▲-Taste	Ansicht für Bereichsbefehle zeigen
■-Taste	Einzoomen
L1-Taste	Ansicht nach LINKS drehen
L2-Taste	Kompassrichtung wechseln (in Dungeons, funktioniert nicht in Städten)
R1-Taste	Ansicht nach RECHTS drehen
R2-Taste	Kompassrichtung wechseln (in Dungeons, funktioniert nicht in Städten)

KÄMPFE

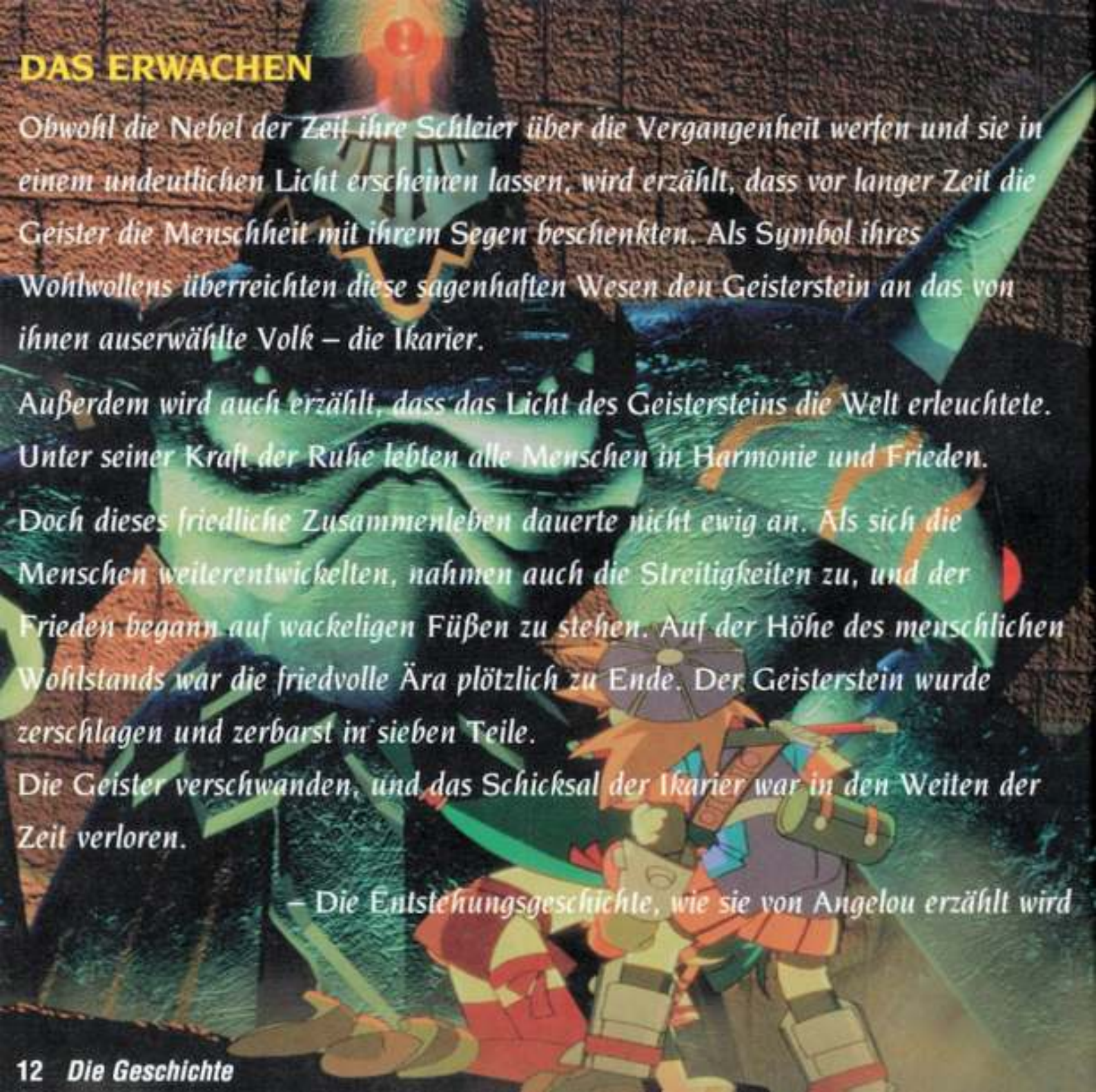
Richtungstasten/Linker Stick*	Cursor bewegen
X-Taste	Befehl eingeben
●-Taste	Taktiken wechseln, Fairplay-Befehl
▲-Taste	Taktikbefehl während Ausführung abbrechen
■-Taste (gedrückt halten)	Befehl "Zeigen" ausführen
L1-/L2-Tasten (gedrückt halten)	Von der TP- zur SP-Anzeige wechseln
R1-/R2-Tasten (gedrückt halten)	Von der TP- zur ZP-Anzeige wechseln

* Der linke und rechte Stick des Analog Controller (DUAL SHOCK) funktionieren nur im Analog Modus (LED: Rot). Drücken Sie den ANALOG-Modusschalter am Controller, um die LED EIN/AUS zu schalten.

Die Besetzung



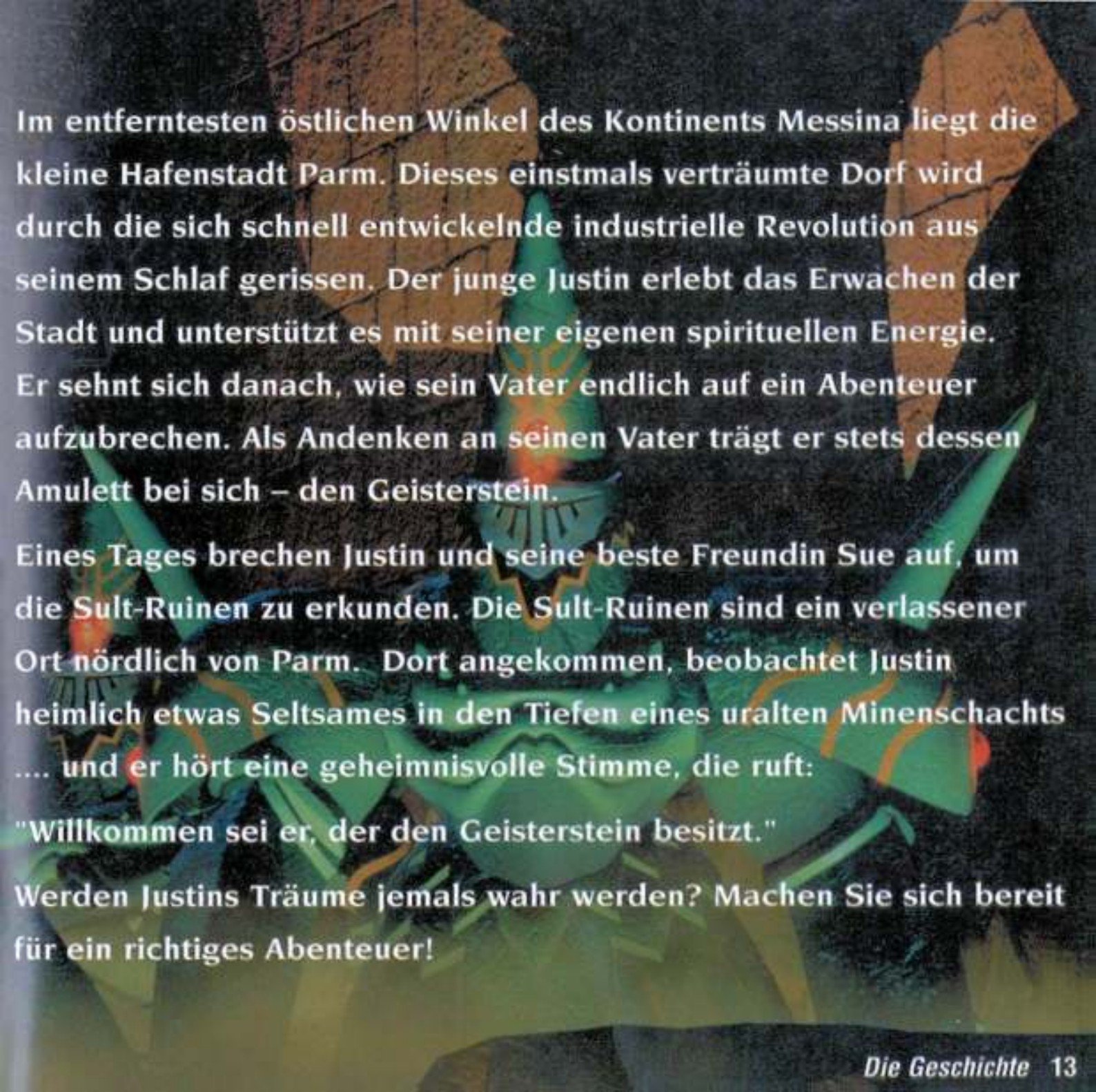
DAS ERWACHEN



Obwohl die Nebel der Zeit ihre Schleier über die Vergangenheit werfen und sie in einem undeutlichen Licht erscheinen lassen, wird erzählt, dass vor langer Zeit die Geister die Menschheit mit ihrem Segen beschenkten. Als Symbol ihres Wohlwollens überreichten diese sagenhaften Wesen den Geisterstein an das von ihnen auserwählte Volk – die Ikarier.

Außerdem wird auch erzählt, dass das Licht des Geistersteins die Welt erleuchtete. Unter seiner Kraft der Ruhe lebten alle Menschen in Harmonie und Frieden. Doch dieses friedliche Zusammenleben dauerte nicht ewig an. Als sich die Menschen weiterentwickelten, nahmen auch die Streitigkeiten zu, und der Frieden begann auf wackeligen Füßen zu stehen. Auf der Höhe des menschlichen Wohlstands war die friedvolle Ära plötzlich zu Ende. Der Geisterstein wurde zerschlagen und zerbarst in sieben Teile. Die Geister verschwanden, und das Schicksal der Ikarier war in den Weiten der Zeit verloren.

– Die Entstehungsgeschichte, wie sie von Angelou erzählt wird



Im entferntesten östlichen Winkel des Kontinents Messina liegt die kleine Hafenstadt Parm. Dieses einstmals verträumte Dorf wird durch die sich schnell entwickelnde industrielle Revolution aus seinem Schlaf gerissen. Der junge Justin erlebt das Erwachen der Stadt und unterstützt es mit seiner eigenen spirituellen Energie. Er sehnt sich danach, wie sein Vater endlich auf ein Abenteuer aufzubrechen. Als Andenken an seinen Vater trägt er stets dessen Amulett bei sich – den Geisterstein.

Eines Tages brechen Justin und seine beste Freundin Sue auf, um die Sult-Ruinen zu erkunden. Die Sult-Ruinen sind ein verlassener Ort nördlich von Parm. Dort angekommen, beobachtet Justin heimlich etwas Seltsames in den Tiefen eines uralten Minenschachts und er hört eine geheimnisvolle Stimme, die ruft:

"Willkommen sei er, der den Geisterstein besitzt."

Werden Justins Träume jemals wahr werden? Machen Sie sich bereit für ein richtiges Abenteuer!



JUSTIN

Justin lebt mit seiner Mutter Lilly in der Stadt Parm, die inmitten der Alten Welt liegt. Justin ist von den alten Zivilisationen fasziniert und träumt Tag und Nacht davon, auf ein Abenteuer aufzubrechen. Er hegt und pflegt seinen Geisterstein, ein Andenken an seinen Vater, der ein Abenteurer war. Justin ist ein heißblütiger Jugendlicher, voller Tatendrang und Energie, aber dennoch einfach und gutmütig. Wenn er überhaupt einen Fehler besitzt, dann ist es seine Eigenschaft, übereilt zu handeln, ohne vorher alles gründlich durchdacht zu haben.



PUFFY

Puffy ist eine rätselhafte Kreatur, die Justins Vater bei einer seiner Reisen entdeckt hat. Obwohl Puffy Flügel besitzt, kann er nicht sehr hoch fliegen. Puffy sitzt normalerweise auf Sues Kopf, seinem Lieblingsplatz, denn Sue mag er von allen Menschen am liebsten. Puffy versteht die menschliche Sprache, aber niemand weiß, was er wirklich denkt. Alles, was er von sich geben kann, ist immer nur: "Puff Puff!"

SUE

Sue und Justin kennen sich seit ihrer Kindheit. Nachdem Sue ihre Eltern verloren hat, wird sie jetzt von ihrer Tante und ihrem Onkel aufgezogen. Altklug und voller Energie versucht Sue immer, sich wie eine Erwachsene zu benehmen, wobei ihr pausenloses Geplapper Justin manchmal ziemlich auf die Nerven geht. Sie will Justins Beschützerin sein, wenn sie erwachsen ist.

FEENA

Feena ist eine Abenteurerin, die in Neu-Parm in der Neuen Welt lebt. Mit Messern und Peitschen kann sie geradezu meisterhaft umgehen und ist daher das beste Mitglied der Abenteurer-Liga der Neuen Welt. Die beliebte Feena ist intelligent, schön und tatendurstig.

GUIDO

Als Handelsreisender der Mogay besitzt Guido ausgezeichnete Geschichtskenntnisse, was man aufgrund seines niedlichen Aussehens niemals von ihm erwarten würde.



GADWIN

Gadwin ist ein ausgezeichnete Krieger, den Justin auf seinem Abenteuer trifft. Als Mann weniger Worte spricht Gadwin nicht viel über sich selbst, aber dafür sprechen seine Fähigkeiten im Schwertkampf für ihn. Seine Schwerthiebe sind tödlich – eine Kraft, die nur durch jahrelange Übung erworben werden kann.



MILDA

Milda ist eine gut gebaute Kriegerin aus Laine, die am liebsten mit ihrem Körper und nicht mit dem Verstand kämpft.



RAPP

Als heißblütiger Jugendlicher aus dem Dorf Cafu ist Rapp zwar mutig und stark, hat aber nie gelernt, sich richtig zu benehmen.



OBERST MULLEN

Mullen ist ein Soldat bei den Garlyle-Truppen, einer Privatarmee. Er ist ein begabter Anführer, der bei den gewöhnlichen Soldaten sehr beliebt ist. Mullens Einheit ist mit geheimen Militäroperationen betraut. Sein Vater ist General Baal, der Oberbefehlshaber der Truppen.



LEEN

Sie dient Oberst Mullen als Adjutant. Wegen ihrer – für Soldaten gänzlich untypischen – Freundlichkeit und ihres attraktiven Äußeren hat Leen die gewöhnlichen Soldaten schnell für sich eingenommen. Mit ihrer Teilnahme an den Geheimoperationen hält Leen einen speziellen Platz innerhalb des Militärs inne.



NANA, SAKI & MIO

Soldatinnen der Garlyle-Truppen. Alle drei jungen Frauen haben den Rang eines Hauptmanns.



GENERAL BAAL

Baal ist der Oberbefehlshaber der Garlyle-Truppen, den privaten Sicherheitskräften der Joule-Stiftung. Diese Stiftung hat die Entwicklung von Parm weit vorangetrieben. Seit kurzem hat General Baal damit begonnen, sich von der Stiftung zu distanzieren und dagegen mit seinen Geheimaktivitäten eigene Pläne zu verfolgen.



LIETE

Liete ist eine geheimnisvolle junge Frau, die Justin in den Sult-Ruinen trifft. Alles an ihr ist rätselhaft. Aufgrund ihrer Weisheit und ihrer Fertigkeiten ist es unklar, ob sie ein aus der Macht der alten Zivilisationen geschaffenes Geschöpf oder ein lebendiger Mensch ist.

LILLY

Justins Mutter Lilly ist Besitzerin des Restaurants "Möwentreff" in Parm. Sie besitzt ein offenes und aufrichtiges Wesen. Nicht zuletzt deshalb nimmt sie kein Blatt vor den Mund und ist schnell dabei, Justin eine Standpauke zu halten, wenn er wieder etwas angestellt hat. Insgeheim versteht sie aber sehr gut, was in ihm vorgeht.



JAVA

Java ist ein Abenteurer, der sich zur Ruhe gesetzt hat. Er hat sich zu einem Sonderling entwickelt, der in der Nähe der abgelegenen Leck-Minen lebt. Wenn man ihn etwas fragt, behauptet er dennoch stets, immer noch ein aktiver Abenteurer zu sein.

Spielaufbau



SPIELAUFBAU



REGIONEN

Im gesamten **GRANDIA™**-Abenteuer werden eine Reihe großer Regionen erkundet. Jede Region besteht aus kleineren "Bereichen". Dabei handelt es sich hauptsächlich um Städte, Dungeons und einzelne Räume. Die Städte und Dungeons besitzen eine ähnliche Grundstruktur, wobei die Räume immer in Städten oder von Dungeons aus zugänglich sind. Die Gebietskarten dienen als Hauptweg, um von Region zu Region zu gelangen.



GEBIETSKARTEN

Wenn Sie bestimmte Orte – wie z. B. Bereichsausgänge erreichen, erscheint meistens eine Gebietskarte. Die Karte zeigt Ihren derzeitigen Standort und die umliegenden Regionen. Benutzen Sie die Richtungstasten bzw. den linken Stick, um eine andere Region als Ziel auszuwählen. Drücken Sie dann die X-Taste.

Hinweis: Die zur Auswahl stehenden Regionen sowie die Anzahl der Regionen ändern sich, je weiter Sie im Spiel vorankommen.

SPIELBEREICHE



STÄDTE

Städte sind von Menschen besiedelte Regionen. Wenn Sie in einer Stadt sind, sehen Sie oben rechts im Bild einen Kompass. Der rote Bereich des Kompassrings zeigt während der Erkundung der Stadt immer nach Norden. Somit wissen Sie stets, in welche Richtung Sie sich bewegen und können einfach den Weg zurück zu bestimmten Plätzen innerhalb der Stadt finden. Erscheint vor dem Tor oder der

Tür eines Gebäudes eine Bezeichnung für einen Ort, bedeutet das, dass Sie von hier einen weiteren Bereich oder einen neuen Raum betreten können.

Hinweis: Wegweiser führen Sie ebenfalls in weitere Bereiche. Stellen Sie sich vor den Wegweiser, und drücken Sie die X-Taste, um den Wegweiser zu lesen.



DUNGEONS

Als Dungeons werden Höhlen und Ruinen bezeichnet, in denen Monster hausen. Wie auch in Städten erscheint bei der Erkundung von Dungeons oben rechts im Bild der Kompass. Der rote Bereich des Kompassrings zeigt immer nach Norden, so dass Sie hieran die Richtung ausmachen können, in die Sie sich bewegen. Erscheint während der Erkundung eine Bezeichnung für einen Ort, bedeutet das, dass Sie von hier einen weiteren Bereich oder einen neuen Raum betreten können.

Der Kompaß in Dungeons

Wenn Sie sich in Dungeons befinden, zeigt die Kompassnadel immer in Richtung Ausgang oder in Richtung des Zielortes. Je mehr Sie sich dem Zielort nähern, desto schneller dreht sich die Nadel. Je weiter Sie sich davon entfernen, desto langsamer dreht sich die Nadel. Dreht sich die Nadel zufällig, bedeutet das, dass sie in keinerlei bestimmte Richtung zeigt und in diesem Bereich kein zu erreichender Ort vorhanden ist. Mit den L2-/R2-Tasten können Sie die Richtung des Kompasses zwischen verschiedenen Ausgängen wechseln.



RÄUME

Räume befinden sich im Inneren von Häusern, Cafés, Geschäften und anderen kleinen Gebäuden, die Sie in einer Stadt oder vom Dungeon aus betreten können. Innerhalb von Räumen erscheint kein Kompass. Außerdem können Sie in einem Raum nicht den Blickwinkel ändern (die L1-/R1-Tasten sind nicht verfügbar). Einige Räume bestehen aus mehreren Ebenen. Zum Betreten und Verlassen eines Raums wird der gleiche Zugang benutzt.

ERKUNDUNG



MIT CHARAKTEREN SPRECHEN

Drücken Sie die X-Taste, wenn Sie neben einer Person stehen. Kann die Person sprechen, beginnen Sie so mit der Unterhaltung. Drücken Sie weiterhin die X-Taste, um das Gespräch fortzusetzen. Reden Sie mit so vielen Personen wie möglich, um wertvolle Informationen zu sammeln. Ein Charakter erzählt Ihnen nach dem ersten Gespräch vielleicht sogar noch mehr. Deshalb lohnt es sich, zu interessanten Menschen in den Städten mehrmals zurückzukehren.

Bestimmte Charaktere wollen sich nach einem Gespräch Ihrer Gruppe anschließen. Manchmal haben Sie während eines Gesprächs mehrere Antwortmöglichkeiten. Falls das der Fall ist, benutzen Sie die Richtungstasten bzw. den linken Stick, um die Antwort der Wahl zu markieren, und drücken Sie dann die X-Taste. Auf verschiedene Antworten erhalten Sie vielleicht neue Informationen. Deshalb: Trauen Sie sich, und fragen Sie viel!



GEGENSTÄNDE UNTERSUCHEN

Drücken Sie die X-Taste neben Schildern, Bücherregalen, Truhen und anderen Objekten, die Sie untersuchen wollen. Hier erhalten Sie unter Umständen nützliche Informationen und entdecken manchmal sogar wichtige Gegenstände!



SEILE HOCHKLETTERN

Drücken Sie vor einem Seil die X-Taste, um das Seil zu greifen und daran zu springen. Halten Sie bei den Richtungstasten bzw. dem linken Stick OBEN/UNTEN gedrückt, um das Seil herauf- oder herabzuklettern. In Bodennähe drücken Sie die X-Taste, um das Seil zu verlassen.





VOGELPERSPEKTIVE - STADT

Drücken Sie in einer Stadt die SELECT-Taste, um die Stadt aus der Vogelperspektive zu betrachten. Darauf sehen Sie die Anordnung der Umgebung und die Positionen der Leute in Ihrer Nähe direkt von oben. Mit den Richtungstasten oder dem linken Stick ändern Sie die Ansicht in eine beliebige Richtung. Die Vogelperspektive der Stadt erscheint immer in der gleichen Richtung, unabhängig davon, in welche Richtung Justin gerade blickt. Zum Schließen der Vogelperspektive und um zur Stadt zurückzukehren, drücken Sie die X-Taste oder die SELECT-Taste.



VOGELPERSPEKTIVE - DUNGEON

In einem Dungeon bewegen Sie Justin in die Nähe eines Symbols für "Vogelperspektive – Dungeon" und drücken die X-Taste, um die Vogelperspektive aufzurufen. Von oben sehen Sie jetzt das umliegende Gelände und die Positionen von Gegenständen und Monstern in der Nähe Ihrer Gruppe. Um zum Dungeon zurückzukehren, drücken Sie die X-Taste oder die SELECT-Taste.



AKTIONSSYMBOL

Bewegen Sie Justin zu einem der Aktionssymbole, die es in den Dungeons gibt, und drücken Sie dann die X-Taste. Abhängig von dem Ort, an dem Sie sich befinden, erscheinen unterschiedliche Aktionssymbole. Die Aktionssymbole erscheinen nur in Dungeons, wenn die Gruppe nah genug bei ihnen steht.



GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN

Bewegen Sie Justin in die Nähe eines Gegenstands oder einer Schatztruhe. Drücken Sie die X-Taste, um das Befehlsmenü für Gegenstände aufzurufen. Mit den hier gezeigten Optionen können Gegenstände aufgenommen werden (bis auf Goldstücke, die automatisch zur Summe der Goldstücke im Besitz Ihrer Gruppe hinzugefügt werden). Markieren Sie einen Befehl mit den Richtungstasten bzw. dem linken Stick, und drücken Sie die X-Taste. Nicht vergessen:

- Jeder Charakter kann bis zu 12 Gegenstände im Inventar mitführen.
- Goldstücke und einsatzbereite Gegenstände zählen nicht als mitgeführte Gegenstände.

BEFEHLE FÜR GEGENSTÄNDE



AUTO

Der Charakter, der einen neuen Gegenstand erhält, wird vom Computer ausgewählt.



MANUELL

Sie bestimmen den Charakter selbst, der einen neuen Gegenstand erhalten soll.



BENUTZEN

Einen Gegenstand einsatzbereit machen, anstatt ihn nur mit sich zu führen. (Erscheint die Bezeichnung des Gegenstands in Grau, ist dieser Befehl nicht verfügbar.)



GEGENSTAND WEGLEGEN

Einen neuen Gegenstand ablegen. Bei einigen Gegenständen ist dies nicht möglich. Trägt ein Charakter bereits 12 Gegenstände, reduzieren Sie die Anzahl der Gegenstände im Inventar mit dem Befehl INVN WEGLEGEN und nehmen erst dann den neuen Gegenstand auf.



INVN WEGLEGEN

Einen mitgeführten Gegenstand ablegen. Wählen Sie den abzulegenden Gegenstand aus der Liste der Gegenstände Ihres Inventars. (Gegenstände, deren Bezeichnungen in Grau erscheinen, können nicht weggelegt werden.)

Hinweis: Weggelegte Gegenstände können nicht wieder aufgenommen werden.



GEGENSTÄNDE AUFBEWAHREN



Bewegen Sie Justin in die Nähe der Koffersymbole, die sich in Gebäuden und an anderen Orten befinden. Drücken Sie die X-Taste, um Gegenstände im Koffer aufzubewahren. Oben links im Bild erscheint dann das Koffermenü. Mit diesen Optionen können Sie Gegenstände im Koffer

verstauen oder sie wieder aus dem Koffer herausnehmen. Markieren Sie mit den Richtungstasten bzw. dem linken Stick einen Befehl, und drücken Sie dann die X-Taste.

Hinweis: Obwohl es mehrere Koffersymbole gibt, befinden sich in allen die gleichen Gegenstände. Auch bei einem Koffersymbol abgelegte Gegenstände können bei einem anderen Koffersymbol wieder

BEFEHLE FÜR DEN KOFFER

VERSTAUEIN

Aufbewahren eines Gegenstands in Ihrem Koffer. Markieren Sie den Gegenstand, der aufbewahrt werden soll. Drücken Sie dann die X-Taste. Der gleiche Gegenstand kann bis zu 99mal im Koffer aufbewahrt werden.

NEHMEN

Nehmen Sie einen Gegenstand wieder an sich, den Sie zuvor im Koffer verstaут haben. Markieren Sie den Gegenstand, den Sie an sich nehmen wollen. Drücken Sie die X-Taste. Markieren Sie dann den Charakter, der den Gegenstand tragen soll, und drücken Sie die X-Taste. Gegenstände können nicht an einen Charakter übergeben werden, der bereits die Höchstzahl an Gegenständen (12) mit sich führt.

ABBRECHEN

Schließen des Koffermenüs.

Hinweis: In diesem Menü können Sie die ● -Taste nicht zum Abbrechen benutzen.





WAFFEN KAUFEN



Möglichkeit zum Waffenkauf. Diese Symbole befinden sich in Waffenläden und überall dort, wo Waffen erstanden werden können. Drücken Sie die X-Taste, um das Menü zum Waffenkauf aufzurufen. Während Sie sich die verschiedenen Waffen ansehen, erscheinen Dreiecke auf den Gesichtern der Charaktere. Diese zeigen an, wie jede Waffe die Eigenschaften des Charakters in Bezug auf Angriff,

Verteidigung, Klugheit und Geschicklichkeit beeinflusst (von links nach rechts).

Ein gelbes Dreieck bedeutet eine Verbesserung, ein blaues Dreieck dagegen eine Verschlechterung.

Wenn Sie eine Waffe auswählen, erscheint ein Befehlsmenü. Markieren Sie den Befehl mit den Richtungstasten bzw. dem linken Stick, und drücken Sie die X-Taste. Beim Kauf von Waffen wird der Kaufpreis von der Summe der Goldstücke Ihrer Gruppe abgezogen.

Hinweis: Um Waffen zu kaufen, muss Ihre Gruppe genügend Goldstücke besitzen.

BEFEHLE FÜR WAFFEN



AUSRÜST

Stattet den Charakter mit der gekauften Waffe aus. Markieren Sie den Charakter, der mit der Waffe ausgerüstet werden soll (nachdem Sie die Änderung der Eigenschaften auf dem Bildschirm überprüft haben). Drücken Sie die X-Taste. Bei Ausrüstung mit einer neuen Waffe wird die zuvor vom Charakter getragene Waffe in sein Inventar aufgenommen. Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn der Charakter bereits die Höchstanzahl an Gegenständen (12) bei sich trägt.



HANDELN

Verkaufen der Waffe (zum Wiederverkaufswert), mit der ein Charakter derzeit ausgestattet ist und sofortiges Ausrüsten des Charakters mit der neu gekauften Waffe. Markieren Sie den Charakter, der mit der Waffe ausgerüstet werden soll (nachdem Sie die Änderung der Eigenschaften auf dem Bildschirm überprüft haben). Drücken Sie die X-Taste. Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn der Charakter die Waffe nicht benutzen kann.



KAUFEN

Kaufen der Waffe, ohne gleich einen Charakter damit auszurüsten. Markieren Sie den Charakter, der die Waffe tragen soll und drücken Sie die X-Taste. Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn der Charakter bereits die Höchstanzahl an Gegenständen (12) bei sich trägt.



RÜSTUNGEN KAUFEN

Bewegen Sie Justin in die Nähe eines Symbols für Rüstungskauf in einem Laden oder an anderen Orten, wenn Sie eine Rüstung erstellen wollen. Drücken Sie die X-Taste, um das Menü für den Rüstungskauf aufzurufen. Es gibt vier verschiedene Arten von Rüstungen: Leibrüstung, Schuhe, Schilde und Helme. Jede Rüstungsart schützt unterschiedliche Bereiche des Körpers.

Das Menü für den Rüstungskauf wird wie das Menü zum Waffenkauf benutzt (siehe Seite 24, "Waffen kaufen"). Beim Kaufen von Rüstungen wird der Kaufpreis von der Summe der Goldstücke Ihrer Gruppe abgezogen.

Hinweis: Um Rüstungen zu kaufen, muss Ihre Gruppe genügend Goldstücke besitzen.



ANDERE GEGENSTÄNDE KAUFEN

Bewegen Sie Justin in die Nähe eines Kaufsymbols in einem Laden oder an anderen Orten, wenn Sie Gegenstände aufnehmen oder Zubehör kaufen wollen. Drücken Sie die X-Taste, um das Kaufmenü aufzurufen. Markieren Sie den Gegenstand, den Sie kaufen wollen, und drücken Sie die X-Taste. Markieren Sie dann den Charakter, der den Gegenstand tragen soll, und drücken Sie erneut die X-Taste.

Mit diesen Befehlen können Sie Ringe oder andere Gegenstände kaufen, mit denen ein Charakter – wie auch mit Waffen und Rüstung – ausgestattet werden kann. Siehe Seite 24 unter "Waffen kaufen".

Wenn Sie einen Gegenstand kaufen, wird der Kaufpreis von der Summe der Goldstücke Ihrer Gruppe abgezogen.

Hinweis: Um Gegenstände zu kaufen, muss Ihre Gruppe genügend Goldstücke besitzen.

Hinweis: Charaktere, die bereits die Höchstzahl an Gegenständen (12) mit sich führen, können keine weiteren Gegenstände kaufen. Dennoch gibt es die Möglichkeit, dass dieser Charakter einen oder mehrere Gegenstände zuerst weglegt (siehe Seite 35 unter "Gegenstände") und darauf weitere Gegenstände erwirbt.



ZAUBERLERNEN

Bewegen Sie Justin in die Nähe eines Symbols zum Zauberlernen. Diese Symbole finden Sie in Geschäften oder an anderen Orten, wo Zauber gelernt werden können. Drücken Sie die 5-Taste, um das Menü zum Zauberlernen aufzurufen. Hier werden vier verschiedene Zaubereigenschaften angeboten: Feuer, Wind, Wasser und Erde. Sie können eine Zaubereigenschaft im Tausch für ein Mana-Ei erlernen.

Markieren Sie eine Zaubereigenschaft, und drücken Sie die 5-Taste. Markieren Sie dann den Charakter, der die Eigenschaft erhalten soll, und drücken Sie erneut die 5-Taste. Charaktere können keine Eigenschaften erwerben, die sie bereits besitzen. Außerdem können die Zaubereigenschaften, die ein Charakter erhält, je nach Charakter eingeschränkt sein.

Menü zum Zauberlernen



MANA-EIER

Anzahl der Mana-Eier, die alle Gruppenmitglieder bei sich tragen.

ZAUBEREIGENSCHAFTEN

Von links nach rechts: Symbol der Eigenschaft, Zauber, der gelernt wird, wenn die Zaubereigenschaft erhalten wurde und die Charaktereigenschaften, die aufgrund der Fertigungsstufe der Zaubereigenschaft zunehmen.

KOMBINIERT EIGENSCHAFTEN

Kombination von Zaubereigenschaften.

CHARAKTER-FENSTER

Die Zaubereigenschaften, die der Charakter bereits besitzt..



GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Bewegen Sie Justin in die Nähe eines Verkäufers in einem Laden oder an einem anderen Ort, wenn Sie etwas verkaufen wollen. Drücken Sie die X-Taste, um das Menü der Gegenstände mit deren Wiederverkaufswert aufzurufen. Markieren Sie den zu verkaufenden Gegenstand, und drücken Sie die X-Taste. Beim Verkaufen von Gegenständen wird deren Wiederverkaufswert zur Summe der Goldstücke der Gruppe hinzugerechnet. Gegenstände, deren Bezeichnungen in Grau erscheinen, können nicht verkauft werden.



AUSRUHEN

Bewegen Sie Justin in die Nähe eines Angestellten hinter dem Tresen in einem Gasthaus (in der Stadt), einem Lager (in einem Dungeon) oder an einen anderen Ort, wenn Ihre Charaktere eine Rast benötigen. Drücken Sie die 5-Taste, um die Menüauswahl zum Ausruhen aufzurufen (je nach Örtlichkeit sieht dieses Menü anders aus).

NORMALE RAST

Wiedererlangung aller Trefferpunkte (TP), aller Zauberpunkte (ZP) für die Stufen 1 bis 3, der verbrauchten Sonderpunkte (SP) und Heilung aller gefallen Charaktere sowie anderer Statuseinschränkungen.

RAST MIT MAHLZEIT

Wie bei normaler Rast, doch darüber hinaus können Sie Geschichten anderer Gruppenmitglieder oder anwesender Hauptcharaktere lauschen. Drücken Sie die Richtungstasten oder den linken Stick nach LINKS/RECHTS, um den Charakter auszuwählen, dessen Geschichte Sie hören wollen. Drücken Sie dann die X-Taste. Zum Beenden der Mahlzeit markieren Sie das Symbol über Justins Kopf und drücken die X-Taste.

Hinweis: Manchmal können Sie das Essen nicht beenden, bis Sie eine bestimmte Geschichte gehört haben.

SPEICHERN

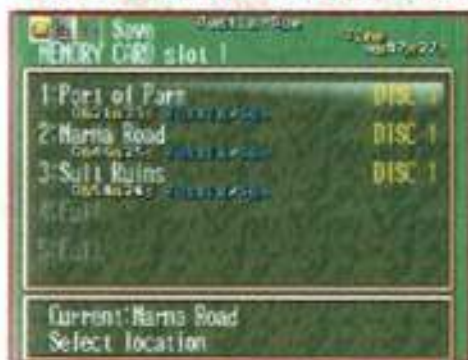
Hier können Sie den aktuellen Spielstand speichern. Näheres dazu finden Sie auf Seite 31 unter "Spiel speichern".

ABBRECHEN

Menü zum Ausruhen schließen.



SPIEL SPEICHERN



Sie können den Spielstand speichern und damit gleichzeitig alles, was Sie während der Suche erreicht haben. Bewegen Sie Justin in einen Speicherstein, und drücken Sie die X-Taste, um das Speichermenü aufzurufen. Sie können auch Ihren Fortschritt aus dem Menü zum Ausruhen speichern.

1. Markieren Sie die Option "Speichern", und drücken Sie die X-Taste.
2. Drücken Sie die Richtungstasten bzw. bewegen Sie den linken Stick nach LINKS/RECHTS, um den Memory Card Steckplatz 1 oder Memory Card Steckplatz 2 zu markieren. Drücken Sie dann nach OBEN/UNTEN, um den Speicherplatz für den Spielstand zu markieren.
3. Drücken Sie die X-Taste, und markieren Sie nach der Bestätigungsmeldung JA. Drücken Sie nochmals die X-Taste, um das Spiel zu speichern.

Hinweis: Wenn Sie einen Speicherplatz auswählen, auf dem bereits ein Spielstand gespeichert ist, wird das vorhandene Spiel beim Speichern überschrieben. Überlegen Sie sich gut, ob Sie das alte Spiel wirklich löschen wollen, da es nicht wiederhergestellt werden kann.



OPTIONEN WÄHREND DES SPIELS ZURÜCKSETZEN

Während der Erkundung können Sie die START-Taste drücken, um die Optionsansicht aufzurufen. Weitere Informationen zum Optionsmenü finden Sie auf Seite 8 unter "Optionen."

ANSICHT FÜR BEREICHSBEFEHLE

Drücken Sie die **▲**-Taste, während Sie eine Stadt oder einen Dungeon erkunden. Darauf erscheint die Ansicht für Bereichsbefehle. Mit den Richtungstasten bzw. dem linken Stick markieren Sie das Symbol des Befehls, den Sie ausführen wollen, und drücken dann die **X**-Taste.

Hinweis: Drücken Sie die L1- oder R1-Taste, um einen anderen Charakter auszuwählen.

ANSICHT FÜR BEREICHSBEFEHLE - ELEMENTE



BEFEHLSSYMBOLS

GESAMTE GOLDSTÜCKE DER GRUPPE

BEZEICHNUNG DES BEFEHLSSYMBOLS

STATUSFENSTER DER CHARAKTERE

Hinweis: Weitere Informationen zu den einzelnen Befehlen finden Sie auf den Seiten 31 bis 40.

STATUSFENSTER DER CHARAKTERE - ELEMENTE



NAME DES CHARAKTERS

AKTUELLER/MAXIMALER TP-WERT

AKTUELLER/MAXIMALER SP-WERT

AKTUELLER ZP/MAXIMALER ZP-WERT

Von oben nach unten: Zauberpunkte der Stufe 1, Zauberpunkte der Stufe 2, Zauberpunkte der Stufe 3

STATUS:

-GUT- Bedeutet: keine Statureinschränkungen

STUFE

Hinweis: Für jedes Gruppenmitglied öffnet sich ein gesondertes Fenster.



GEGENSTÄNDE

Wählen Sie dieses Symbol aus, um die Gegenstände zu organisieren, die die Gruppenmitglieder bei sich tragen. Wählen Sie dann einen Charakter aus. Darauf werden die mitgeführten Gegenstände dieses Mitglieds und die Befehlssymbole für Gegenstände angezeigt. Wählen Sie ein Symbol, um einen Befehl auszuführen.

Hinweis: Zum Auswählen eines Charakters, Symbols oder Gegenstands markieren Sie diesen bzw. dieses und drücken dann die X-Taste. Zum Sichern drücken Sie die ●-Taste.



BENUTZEN

Einen Gegenstand benutzen. Nachdem Sie den Gegenstand ausgewählt haben, bestimmen Sie – falls nötig – den Charakter, der den Gegenstand benutzen soll.



GEBEN

Einen Gegenstand an ein anderes Gruppenmitglied geben. Nachdem Sie den Gegenstand ausgewählt haben, bestimmen Sie den Charakter, der den Gegenstand erhalten soll. Charaktere, die bereits die Höchstanzahl an Gegenständen (12) mit sich führen, können keine weiteren Gegenstände erhalten.



WEGLEGEN

Einen Gegenstand weglegen. Wählen Sie den Gegenstand aus, den Sie weglegen wollen. (Abgelegte Gegenstände können nicht wieder aufgenommen werden.)

Hinweis: Die Befehle können nicht für die Gegenstände angewandt werden, deren Bezeichnungen in Grau erscheinen.



AUSRÜST. (AUSRÜSTEN)

Wählen Sie dieses Symbol, um die von den Gruppenmitgliedern getragene Ausrüstung neu zu ordnen. Wählen Sie dann einen Charakter aus. Darauf wird die getragene Ausrüstung angezeigt sowie die Befehlssymbole für Ausrüsten. Wählen Sie ein Symbol aus, um den Befehl zu aktivieren.

Hinweis: Zum Auswählen eines Charakters, Symbols oder Gegenstands markieren Sie diesen bzw. dieses und drücken dann die X-Taste. Zum Sichern drücken Sie die ●-Taste.



TAUSCHEN

Zum Tauschen eines Ausrüstungsteils gegen ein anderes Stück im Inventar der Gruppe. Wählen Sie zuerst das zu tauschende Ausrüstungsteil aus und dann das neue Ausrüstungsteil. Um den Vorgang abzuschließen, müssen Sie dann noch die Änderung jeglicher Eigenschaften des Charakters bestätigen.

Hinweis: Mit diesem Befehl werden nur Ausrüstungsgegenstände gezeigt, mit denen der jeweilige Charakter ausgerüstet werden darf, obwohl der Charakter auch weitere Gegenstände mit sich führen kann.



HANDELN

Zum Handeln von Ausrüstungsgegenständen mit einem anderen Gruppenmitglied. Wählen Sie zuerst das jeweilige Ausrüstungsstück aus und dann das neue Teil (in der erscheinenden Liste), das die jetzige Ausrüstung ersetzen soll. Um den Vorgang abzuschließen, müssen Sie dann noch die Änderung jeglicher Eigenschaften des Charakters bestätigen.

Hinweis: Die Befehle können nicht für die Gegenstände angewandt werden, deren Bezeichnungen in Grau erscheinen.



ZAUB. (ZAUBER)

Mit diesem Symbol rufen Sie Informationen über Zauber oder Techniken auf. Hier erfahren Sie auch, wie ein Zauber benutzt wird. Wählen Sie dann einen Charakter aus. Darauf sehen Sie, welche Zauber der Charakter bereits gelernt hat. Außerdem erscheinen die Befehlssymbole für Zauber. (Techniken werden nur in Kämpfen eingesetzt und nicht während der Erkundung. Eine Erklärung der Techniken finden Sie auf Seite 52 unter "Technik/Zauber.")

Wählen Sie den Zauber aus, den Sie benutzen wollen. Je nach Zauberspruch müssen Sie ggf. auch den Charakter auswählen, der von dem Zauber belegt werden soll.

Hinweis: Um einen Charakter, ein Symbol oder einen Zauber auszuwählen, markieren Sie diesen bzw. dieses und drücken die X-Taste. Zum Sichern drücken Sie die ●-Taste.

BEFEHLSSYMBOLE FÜR ZAUBER

Von links nach rechts: Zauber der Stufe 1, Zauber der Stufe 2, Zauber der Stufe 3, Fertigkeiten.

AKTUELLER/MAXIMALER ZP-WERT

DATEN ZUM ZAUBER

Von links nach rechts: Symbol für die Eigenschaften des Zaubers; Name des Zauberspruchs; Zauberkraft; verbrauchte ZP; Zaubereigenschaft, deren Fertigungsstufe bei Benutzung des Zaubers erhöht wird.

Hinweis: Wird das Symbol für Fertigkeiten ausgewählt, erscheinen statt dessen die Bezeichnung der Technik, die verbrauchten Sonderpunkte (SP) und die Waffenart.

ZAUBEREIGENSCHAFT - FERTIGKEITSSTUFEN/ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR FERTIGKEITEN

WIRKUNG DES AUSGEWÄHLTEN ZAUBERS

ZAUBERKRAFT

Gibt darüber Auskunft, wie häufig ein bestimmter Zauber eingesetzt wurde. Erhöht sich diese Stufe, erhöht sich auch die Wirkung des Zaubers. Die Wirkung wird mit einer Reihe von Sternen angezeigt (★). Die höchste Stufe ist "★ MAX!" (5).

Hinweis: Zauber, deren Bezeichnungen in Grau erscheinen, können nicht verwendet werden.



TECHN. (TECHNIKEN)

Mit diesem Befehl erhalten Sie Informationen über Zaubereigenschaften und Fertigungsstufen für Waffenarten. Wählen Sie dann einen Charakter aus. Darauf sehen Sie die Fertigkeiten des Charakters und die Befehlssymbole für Techniken.



Hinweis: Um einen Charakter, ein Symbol oder einen Zauber auszuwählen, markieren Sie diesen bzw. dieses und drücken die X-Taste. Zum Sichern drücken Sie die ●-Taste.

BEFEHLSSYMBOL FÜR ZAUBER

Von links nach rechts: Zauber der Stufe 1, Zauber der Stufe 2, Zauber der Stufe 3, Fertigkeiten.

DATEN ZUM ZAUBER

Von links nach rechts: Bezeichnung der gelernten Zauber bedeutet: Noch nicht gelernt) und Symbole der Zaubereigenschaften und Fertigungsstufen, die für das Erlernen dieses Zaubers notwendig sind.

Hinweis: Wird das Symbol für Fertigkeiten gewählt, erscheint statt dessen die Bezeichnung der Fertigkeit und die Waffenart.



FERTIGKEITSSTUFE

Gibt darüber Auskunft, wie häufig ein bestimmter Zauber oder eine bestimmte Waffenart eingesetzt wurde. Erhöht sich die Stufe, verbessern sich auch entsprechend der Zaubereigenschaft oder Waffenart die Parameter des Charakters. Die Fertigungsstufe einer Zaubereigenschaft oder einer Waffenart erhöht sich jedes Mal um eine Stufe, wenn die Eigenschaft oder die Waffe insgesamt 100 Erfahrungspunkte gesammelt hat.

Des weiteren kann ein neuer Zauber gelernt werden, wenn eine Zaubereigenschaft oder eine Waffenart eine bestimmte Fertigungsstufe erreicht. Mehr als eine Bedingung muss erfüllt sein, um einen neuen Zauber oder eine neue Technik zu erlernen. Die gleichen Zaubereigenschaften oder die gleichen gelernten Techniken können von Charakter zu Charakter variieren.

ZAUBEREIGENSCHAFTEN

Zaubereigenschaften sind die Grundvoraussetzungen, um Zauber zu verwenden. Um Zaubereigenschaften zu erwerben, benutzen Sie die Symbole zum Zaubern in Geschäften und ähnlichen Räumen (siehe Seite 26 unter "Zauber lernen"). Einige Charaktere können sich bestimmte Zaubereigenschaften jedoch nicht aneignen.



FEUER

Benötigtes Grundelement zum Lernen aller Zauber, die auf Hitze oder Feuer basieren.



WIND

Benötigtes Grundelement zum Lernen aller Zauber, die auf Luft oder Windkraft basieren.



WASSER

Benötigtes Grundelement zum Lernen aller Zauber, die auf Wasser oder Strömungen basieren.



ERDE

Benötigtes Grundelement zum Lernen aller Zauber, die auf Erde oder Mineralien basieren.

WAFFENARTEN

Dies sind die allgemeinen Waffenarten. Jeder Charakter verwendet unterschiedliche, vorgegebene Waffentypen.



DOLCH

Kleine Messer für Stichangriffe.



SCHWERT

Waffen zum Zerteilen und Zerfetzen von Gegnern.



KEULE

Schwere, stumpfe Waffen zum Schlagen von Gegnern.

KOMBINIERTE EIGENSCHAFTEN

Wenn die Fertigungsstufe eines Charakters bei zwei Zaubereigenschaften (vier verschiedene Kombinationen möglich) einen gewissen Punkt erreicht, kann dieser Charakter Zauber für die kombinierten Eigenschaften erlernen.

Hinweis: Für kombinierte Eigenschaften gibt es keine Fertigungsstufen.



BLITZ

Feuer + Wind



SCHNEESTURM

Wasser + Wind



WALD

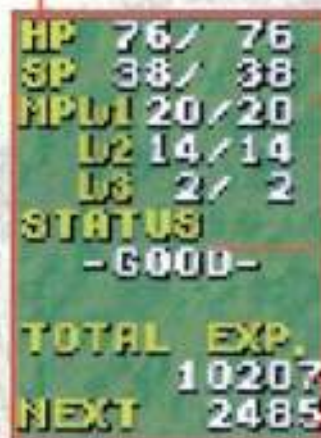
Wasser + Erde



EXPLOSION

Feuer + Erde

BASIS-STATUSFENSTER 2



HP	76 / 76
SP	38 / 38
MPL	120 / 20
U2	14 / 14
U3	2 / 2
STATUS	-GOOD-
TOTAL EXP.	10207
NEXT	2485

AKTUELLER/MAXIMALER TP-WERT

Die Trefferpunkte des Charakters (Lebenskraft) nehmen ab, wenn der Charakter getroffen wird. Der aktuelle Wert steht links, der Höchstwert steht rechts.

AKTUELLER/MAXIMALER SP-WERT

Die Sonderpunkte des Charakters (seine Fähigkeit, Techniken auszuführen) nehmen jedes Mal ab, wenn der Charakter eine Spezialtechnik im Kampf einsetzt. Der aktuelle Wert wird links, der Höchstwert rechts gezeigt.

AKTUELLER/MAXIMALER ZP-WERT

Die Zauberpunkte des Charakters (seine Fähigkeit, Zauber auszusprechen und anzuwenden) nehmen jedes Mal ab, wenn der Charakter einen Zauberspruch benutzt. Der aktuelle Wert wird links, der Höchstwert rechts gezeigt.

Hinweis: Die Zauberpunkte werden für die Zauberstufen 1, 2 und 3 getrennt berechnet.

STATUS

Die Verfassung des Charakters. -GUT- bedeutet, dass keinerlei Statureinschränkungen vorhanden sind. Auf Seite 40 finden Sie eine Liste der Statureinschränkungen.

GESAMTERFAHRUNGSPUNKTE

Gesamtzahl der bisher verdienten Erfahrungspunkte.

ERFAHRUNGSPUNKTE NÄCHSTE STUFE

Benötigte Erfahrungspunkte, um die nächste Stufe zu erreichen.

STATUSEINSCHRÄNKUNGEN

Mit einer Statuseinschränkung wird ein Zustand bezeichnet, in dem die Handlungsfähigkeit eines Charakters in irgendeiner Form behindert wird. Die folgenden Symbole stehen für die verschiedenen Einschränkungen, die in der Statuszeile im Statusfenster der Charaktere erscheinen können. Alle Einschränkungen können durch Ausruhen in einem Gasthaus oder einem Lager aufgehoben werden. Sie können darüber hinaus auch durch die Verwendung bestimmter Gegenstände geheilt werden.



GIFT

Der Charakter erlitt im Kampf einen Giftangriff und wird weiteren Schaden erleiden.



PLAGE

Der Charakter wurde im Kampf Opfer eines Plague-Angriffs und wird nun nach dem Zufallsprinzip eine Verminderung seiner Fähigkeiten erfahren oder an Benommenheit, Lähmung, Verwirrung oder anderen Statuseinschränkungen leiden.



GEFALLEN

Der TP-Wert eines Charakters ist bis auf 0 gesunken, und der Charakter kann nun nicht mehr an Kämpfen teilnehmen.



SPEZIALTECHNIKEN BLOCKIERT

Die Spezialtechniken des Charakters wurden durch einen Blockierungsangriff außer Kraft gesetzt. Er kann jetzt keine Spezialtechniken mehr benutzen.



ZAUBER BLOCKIERT

Die Zauberkraft des Charakters wurde durch einen Blockierungsangriff außer Kraft gesetzt. Er kann jetzt keine Zaubersprüche mehr aussprechen.

STATUSFENSTER AUSRÜSTUNG

WEAPON	SHIELD
FISH BOW	ES SHIELD
ARMOR	HELMET
W FARY ROBE	GLING HAT
SHOES	JEWELRY
A SNEAKER	WIND CHAM
STR : 67	DEF : 51
INT : 43	MOV : 77

WAFFE

Die Waffe, mit der der Charakter ausgerüstet ist.

RÜSTUNG

Die Rüstung oder die Kleider, mit denen der Charakter ausgerüstet ist.

SCHUHE

Die Schuhe, die der Charakter trägt.

SCHILD

Das Schild, mit dem der Charakter ausgerüstet ist.

HELM

Der Helm oder der Hut, den der Charakter trägt.

ZUBEHÖR

Der spezielle Gegenstand, mit dem der Charakter ausgerüstet ist.

ANGRIFFSWERT

Die Stärke eines Charakters zuzüglich aller Bonuspunkte der Gegenstände, mit denen der Charakter ausgerüstet ist. Der Angriffswert gibt an, wie viel Schaden einem Feind zugefügt werden kann.

VERTEIDIGUNGSWERT

Die Lebenskraft des Charakters zuzüglich aller Bonuspunkte der Gegenstände, mit denen der Charakter ausgerüstet ist. Der Verteidigungswert gibt an, um wie viel der von einem Feind zugefügte Schaden verringert wird.

AKTIONSWERT

Die Klugheit des Charakters zuzüglich aller Bonuspunkte der Gegenstände, mit denen der Charakter ausgerüstet ist. Der Aktionswert gibt die Bewegungsgeschwindigkeit der IP-Anzeige wieder. (Mehr über die IP-Anzeige erfahren Sie auf Seite 46 unter "Aktionsfolge & IP-Anzeige.")

TECHNIKWERT

Die Geschicklichkeit des Charakters zuzüglich aller Bonuspunkte der Gegenstände, mit denen der Charakter ausgerüstet ist. Der Technikwert gibt die Bewegungsabstände des Charakters im Kampf wieder.

STATUSFENSTER FERTIGKEITSSTUFE



WEAPON	MAGIC
LV10 EXP. 22	LV10 EXP. 22
LV10 EXP. 45	LV4 EXP. 34

WAFFENFERTIGKEITEN

Eine Liste der Waffenarten, die der Charakter benutzen kann, einschließlich Fertigungsstufe und Erfahrungswert jeder Waffe.

ZAUBERFERTIGKEITEN

Eine Liste der Zaubereigenschaften, die der Charakter gelernt hat, einschließlich Fertigungsstufe und Erfahrungswert für jeden Zauber.

Kämpfe



GRUNDSÄTZLICHER KAMPFABLAUF



Wenn die Gruppenmitglieder auf einen feindlichen Charakter treffen, beginnt der Kampf.

Hinweis: Obwohl die unterschiedlichen Feinde identifiziert werden können, kann deren Anzahl nicht im Vorhinein bestimmt werden.



Die Kampfhandlungen eines Charakters sind vorgegeben und werden getrennt voneinander ausgeführt. Kämpfe finden in Echtzeit statt, bis auf die Bewegungen beim Ausführen von Zaubern und Spezialtechniken, Spezialangriffe von Feinden sowie während auf die Eingabe von Befehlen für die Gruppe gewartet wird.



Ein Kampf dauert so lange, bis alle Feinde und Gegner einer Szene besiegt wurden oder der Fluchtbefehl erfolgreich ausgeführt wurde. Wenn alle Gruppenmitglieder im Kampf besiegt werden, ist das Abenteuer vorbei.



Die Kampfergebnisse und verdiente Erfahrungspunkte werden angezeigt. Danach kehren Sie automatisch zu der Ansicht zurück, in der Sie das erste Mal auf einen Feind getroffen sind (siehe Seite 57 unter "Kampfende").

Hinweis: Nachdem Sie zu dem Bereich zurückgekehrt sind, blinken die Gruppenmitglieder für eine festgelegte Zeit. Wenn die Gruppenmitglieder während des Blinkens auf Feinde treffen, wird kein Kampf eingeleitet.

UNTERSCHIEDE BEIM KAMPFBEGINN



Der Beginn eines Kampfes hängt davon ab, wie Sie auf die Feinde treffen. Die Beziehung der Positionen der Gruppenmitglieder und der Feinde zum Zeitpunkt des Kontakts wirkt sich auf die Positionen der Charaktere in der Kampfansicht und auf den Anfangsstatus der Markierungen der IP-Anzeige aus.

Damit Ihre Gruppe die Oberhand gewinnt, wenden Sie sie entweder einem Feind zu, bei dem es sich nicht um den Anführer der gegnerischen Gruppe handelt oder beginnen mit dem Kampf, wenn die Feinde nicht Rot blinken. Berührt ein Feind ein Gruppenmitglied, bei dem es sich nicht um den Anführer handelt, beginnt der Kampf in einer Situation, in der Ihre Gruppe im Nachteil ist.

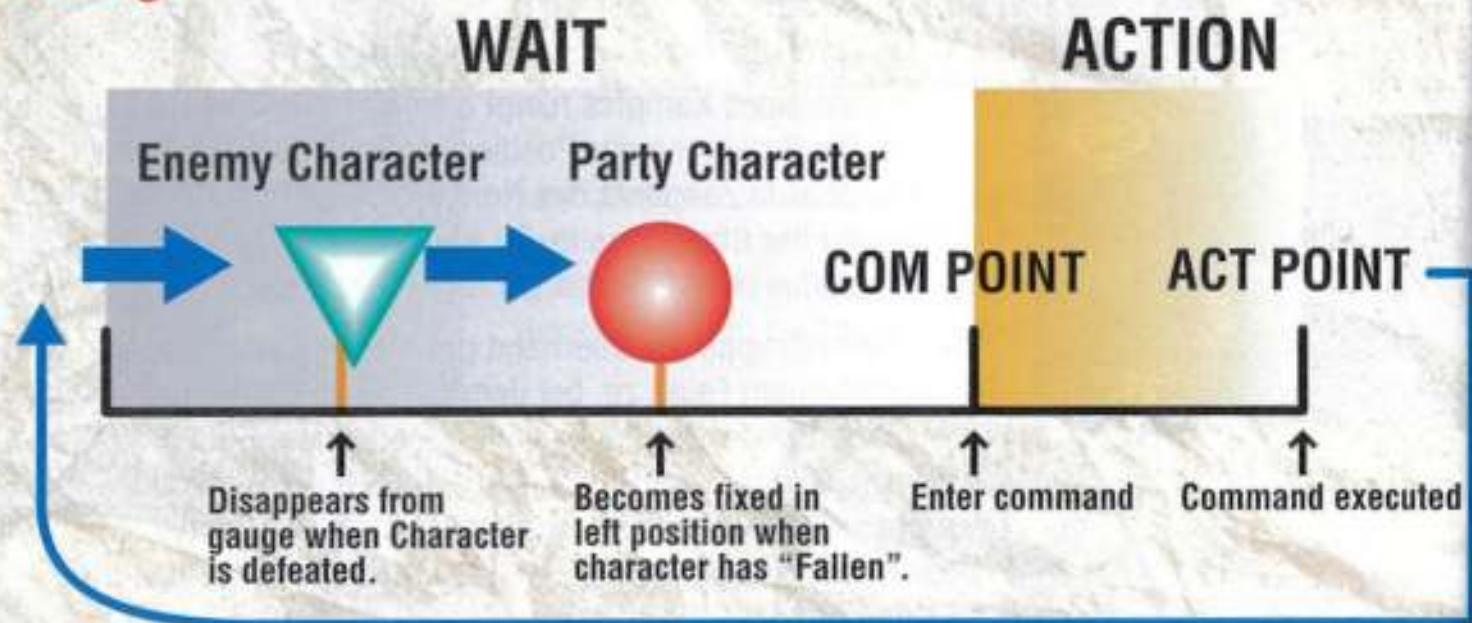
AKTIONSFOLGE & IP-ANZEIGE

In Kämpfen bleiben die Charaktere so lange auf ihren Positionen, bis sie an der Reihe für die Eingabe eines neuen Aktionsbefehls sind.

Sowohl Feinde als auch Gruppenmitglieder warten in Echtzeit darauf, dass sie an der Reihe für die Eingabe eines Aktionsbefehls sind. Die Markierungen für alle Charaktere bewegen sich auf der Initiativpunkt-Anzeige (IP-Anzeige), die im folgenden abgebildet ist.

Charaktere können Befehle eingeben, um den BEF-Punkt auf der rechten Seite der Anzeige zu erreichen. Die Geschwindigkeit der Markerbewegung auf der Anzeige hängt von den Aktionseigenschaften des einzelnen Charakters ab.

IP Gauge



Wenn ein Gruppenmitglied an der Reihe ist, stoppt die Aktionsansicht vorübergehend und die Kampfbefehle werden angezeigt.

Wenn Sie einen Befehl auswählen (indem Sie den Befehl markieren und die X-Taste drücken), wird die Handlung fortgesetzt. Der eingegebene Befehl wird nicht ausgeführt, bis der Marker des Charakters den AKT-Punkt am rechten Ende der IP-Anzeige erreicht hat.

Die Zeit, die vom BEF-Punkt zum AKT-Punkt benötigt wird, hängt von der Art des Befehls ab (im Allgemeinen dauert dies für wirkungsvollere Befehle länger).

Erreicht der Marker eines Charakters den AKT-Punkt, wird der Marker auf die linke Seite der IP-Anzeige zurückgesetzt, und zwar unabhängig davon, ob der eingegebene Befehl erfolgreich war oder fehlgeschlagen ist. (Der Punkt, zu dem der Marker zurückkehrt, hängt vom ausgeführten Befehl ab.)

Danach bewegt sich der Marker wieder nach rechts. Diese Sequenz wiederholt sich so lange, wie der Kampf andauert.



*Wenn der Marker
den BEF-Punkt erreicht ...*



*... erscheinen die Kampfbefehle
über dem Charakter.*

KAMPFANSICHT - ELEMENTE

CHARAKTER-FENSTER

Zeigt die TP-Werte der Gruppenmitglieder. Drücken Sie die L1- oder R1-Taste, um die ZP- oder SP-Werte anzeigen zu lassen. Bei Charakteren, die unter Statuseinschränkungen leiden, erscheinen die folgenden Symbole:



Gift



Plage



Schlaf



Verwirrung



Zauber blockiert



KAMPFBEFEHLE

Über dem Kopf eines Gruppenmitglieds, das jetzt an der Reihe ist, erscheint ein Kreis mit Befehlen. Wählen Sie den Befehl aus, der ausgeführt werden soll. (Weitere Informationen über Befehle finden Sie auf den Seiten 51 bis 58 unter "Kampfbefehle".)

TP-ANZEIGE

Zeigt die relative Anzahl der verbleibenden TP für einen bestimmten Charakter oder einen getroffenen Charakter an.

IP-ANZEIGE

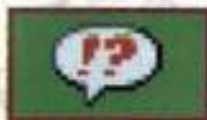
Zeigt die Aktionsfolge eines Charakters. (Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 46 unter "Aktionsfolge & IP-Anzeige".)

KAMPFSTATUSFENSTER

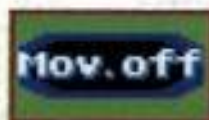
Zeigt Einzelheiten zu einem bestimmten Charakter an. (Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 55 unter "Zeigen".)

VERSCHIEDENE SYMBOLE

Die Ergebnisse verschiedener Aktionen der Charaktere werden in Echtzeit mit Zahlen und Symbolen dargestellt:



Der Charakter wartet auf eine Aktion, die bald auftritt.



Die Techniken des Charakters wurden blockiert.



Wenn er an der Reihe ist, versucht der Charakter das nächste Mal, eine Spezialtechnik auszuführen.



Die Zauberfähigkeiten des Charakters wurden blockiert.



Charakter hat einen Treffer erlitten, der gezählt wird (siehe Seite 50).



Anzahl der Treffer bei aufeinanderfolgenden Angriffen.



Die Aktion des Charakters wurde abgebrochen.



Der Charakter kann nicht angreifen, weil er oder sie sich nicht bewegen kann.

STATUSEINSCHRÄNKUNGEN IN KÄMPFEN

Sind die Aktionen eines Charakters auf irgendeine Weise behindert, erscheint ein entsprechendes Symbol für die jeweilige Einschränkung in der Statuszeile des Kampfstatusfensters. Es gibt zwei verschiedene Arten von Statuseinschränkungen:

- TYP 1** Diese Einschränkungen gelten erst beim nächsten Kampf (siehe Seite 40 unter "Statuseinschränkungen").
- TYP 2** Die Einschränkungen gelten nur im laufenden Kampf. Dieser Typ umfasst drei verschiedene Einschränkungsarten, die alle durch den Einsatz bestimmter Gegenstände geheilt werden können.



SCHLAF

Der Charakter ist eingeschlafen. Das Symbol erscheint, wenn der Charakter Opfer eines feindlichen Schlafangriffs geworden ist. Diese Einschränkung wird aufgehoben, sobald der Charakter erneut von einem Gegner angegriffen wird.



VERWIRRUNG

Ein verwirrter Charakter greift alles an – sowohl Feinde als auch die eigenen Gruppenmitglieder. Das Symbol erscheint, wenn ein Charakter Opfer eines Verwirrungsangriffs eines Feindes geworden ist.



LÄHMUNG

Ein gelähmter Charakter kann keinerlei Aktionen ausführen. Das Symbol erscheint, wenn der Charakter vom Lähmungsangriff eines Feindes getroffen wurde.

KAMPFBEFEHLE



Schadenszähler

Ein Angriff eines Charakters, der bereits mit seiner Angriffsbewegung begonnen hat, kann einen stärkeren Schaden als üblicherweise verursachen.



KOMBI

Hierbei handelt es sich um eine schnelle Angriffskombination, die aus normalen Angriffen besteht. Obwohl die Angriffe für sich allein genommen nicht sehr wirkungsvoll sind, kann diese Kombination mehrerer Angriffe dem Feind stärker schaden als ein kritischer Angriff. Wählen Sie zuerst den Gegner aus, der angegriffen werden soll. Wurde das gewählte Angriffsziel bereits geschlagen, wird ein anderer Feind in dessen Nähe angegriffen.

KRITISCH

Ein äußerst wirkungsvoller Einzelangriff, der aus einem normalen Angriff besteht. Die Dauer von der Befehlseingabe bis zur Ausführung ist so lang, dass der Charakter empfänglich für den Schadenszähler wird. Dennoch können kritische Angriffe die gegnerischen Aktionen abbrechen, was den Feinden wiederum mehr Schaden als sonst zufügt. Wählen Sie den anzugreifenden Gegner aus.

Befehle abbrechen

Durch Angriffe verletzte Charaktere bewegen sich nur langsam zur linken Seite der IP-Anzeige. Wird jedoch ein kritischer Angriff oder eine Spezialtechnik ausgeführt, die gegnerische Treffer abbricht, bewegt sich der Marker ganz nach links. Auch wenn ein Angriffsziel während der Ausführung einer bestimmten Aktion oder in der Pause angegriffen wird, kann die Aktion abgebrochen werden.

Hinweis: Um einen Charakter, ein Symbol oder einen Gegner auszuwählen, markieren Sie diesen bzw. dieses und drücken dann die X-Taste. Zum Sichern drücken Sie die ●-Taste.



TECHNIK/ZAUBER

Mit diesem Befehl wählen Sie die Spezialtechniken oder die Zauberfertigkeiten aus, über die ein Charakter verfügt. Sie können hier zwischen einer Technik sowie Zaubern der Stufe 1, 2 oder 3 wählen. Bestimmen Sie zuerst die Technik oder den Zauber, der ausgeführt werden soll. Abhängig von dessen Wirkung wählen Sie dann das Ziel aus. Sie können die Technik (oder

den Zauber) nur dann einsetzen, wenn die aktuellen SP-Werte (oder ZP-Werte) des Charakters gleich oder größer der von dieser Technik (oder diesem Zauber) verbrauchten SP-Werte (oder ZP-Werte) sind.

DERZEIT AUSGEWÄHLTE ZAUBERSTUFE

AKTUELLE/MAXIMALE ZP

LISTE DER ZAUBER

Umfasst das Symbol der Zaubereigenschaft, die Bezeichnung des Zaubers, die Wirkungskraft des Zaubers und die verbrauchten ZP.

ERKLÄRUNG DER WIRKUNGSWEISE

ERWORBENE FERTIGKEITEN

Die Waffe oder Zaubereigenschaft, bei deren Einsatz Erfahrungspunkte für Fertigkeiten erworben werden.

Hinweis: Bei Auswahl des Techniksymbols erscheinen statt dessen die Bezeichnung der Technik, die verbrauchten Sonderpunkte (SP) und die Waffenart.

Zurückgewinnung von Sonderpunkten (SP)

Ein Charakter erhält verbrauchte SP nach Kombinationsangriffen (KOMBI), nach kritischen Angriffen oder nach Treffern durch feindliche Angriffe nach und nach zurück.



GEGST. (GEGENSTÄNDE)

Mit diesem Befehl bestimmen Sie die Gegenstände, die ein Charakter im Kampf einsetzen soll. Wählen Sie den Gegenstand aus der Liste der Gegenstände aus, und bestimmen Sie dann – falls nötig – den Charakter, der die Wirkung des Gegenstands spüren soll.

Hinweis: Erscheinen die Bezeichnungen von Gegenständen in Grau, können diese Gegenstände nicht benutzt werden.



FLIEHEN

Mit diesem Befehl ziehen Sie die Gruppenmitglieder vom Kampfgeschehen zurück. Von besiegten Feinden aufgesammelte Goldstücke und Gegenstände werden zurückgelassen. Außerdem werden keine Erfahrungspunkte erworben. Dennoch können hierbei Erfahrungen im Umgang mit Waffen, Zaubern und sonstige Fertigkeiten erprobt werden. Diese gesammelten Erfahrungen bleiben trotz Rückzug erhalten. Um so höher die Summe der Bewegungseigenschaften der gesamten Gruppe ist, um so eher wird die Flucht gelingen. Allerdings kann man bestimmten Feinden überhaupt nicht entkommen.



VERTEIDIG. (VERTEIDIGEN)

Wählen Sie diesen Befehl, um einen Charakter vor feindlichen Angriffen zu schützen. Es gibt zwei Verteidigungsmethoden: Ausdauer oder Ausweichen.



AUSDAUER

Versetzen Sie hiermit den Charakter in eine Verteidigungshaltung, ohne dabei seine oder ihre Position in der Kampfansicht zu verändern. Mit dem Ausdauerbefehl wird der Schaden durch normale und Zauberangriffe um ein Drittel ihrer sonst üblichen Wirkung reduziert. Ebenfalls um ein Drittel sinkt die Wahrscheinlichkeit, vergiftet zu werden oder sonstige Statureinschränkungen zu erleiden.



AUSWEICH(EN)

Zum Stellungswechsel des Charakters in der Kampfansicht. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen das neue Stellungsziel aus. Mit diesem Befehl erhöhen sich die Chancen, feindlichen Angriffen auszuweichen, bis der nächste Befehl eingegeben wird. Der Befehl "Ausweich" bewegt den Charakter in den toten Winkel des Gegners. Das ist besonders in Kämpfen gegen Anführer nützlich, da deren Bewegungsbereich beschränkt ist.



ZEIGEN

Mit diesem Befehl rufen Sie die Daten zu einem ausgewählten Charakter im Kampfstatusfenster auf. Drücken Sie die Richtungstasten bzw. bewegen Sie den linken Stick nach OBEN/UNTEN, um zwischen der Gruppe und der gegnerischen Seite zu wechseln. Mit LINKS/RECHTS wählen Sie die Charaktere aus. Diesen Befehl können Sie so oft ausführen, wie Sie wollen.

*Hinweis: Sie können auch die **■**-Taste drücken, um diesen Befehl auszuführen.*

NAME DES CHARAKTERS ODER ART DES MONSTERS

AKTUELLE/MAXIMALE TP

AKTION

Die Aktion, die der Charakter derzeit ausführt oder ausführen will.

VORÜBERGEHENDE FÄHIGKEITEN

Zeigt den Status verschiedener Fähigkeiten an, die zeitweilig durch Zauber oder Gegenstände verstärkt oder geschwächt sind. Von links nach rechts sind das: Angriff, Verteidigen, Aktion, Bewegung und Maximale TP. Es gibt sieben Abstufungen der (zeitweiligen) Stufenerhöhung oder Stufensenkung, aber in der Regel wird hier nichts angezeigt. (Eine Erhöhung der Stufe ist mit ▲ und eine Senkung der Stufe mit ▼ gekennzeichnet.)

STATUSEINSCHRÄNKUNGEN





TAKTIKEN

Mit diesem Befehl bestimmen Sie die Art der Aktion, die die Gruppenmitglieder in Kämpfen ausführen.

"Einzeltaktik" beschreibt die Einstellungen der individuellen Charaktere, wohingegen "Gruppentaktik(en)" die Einstellungen für die gesamte Gruppe umfasst.

Hinweis: Um ein Symbol oder einen Gegenstand auszuwählen, markieren Sie es bzw. ihn und drücken die X-Taste. Zum Sichern drücken Sie die ●-Taste.

MANUELL

Hiermit geben Sie die Befehle immer selbst ein, wenn ein Charakter an der Reihe ist. Drücken Sie die ●-Taste, während eine andere Taktik ausgeführt wird, gilt die Einstellung "Manuell" erst, wenn der Charakter das nächste Mal an der Reihe ist.

FAIR PLAY

Das bedeutet: Keine Verwendung von Spezialtechniken und Zaubern. Statt dessen wird nur mit normalen Angriffen gekämpft. (Besitzt eine Waffe Zauberkraft, wird diese dennoch benutzt.) Dieser Modus ist besonders bequem beim Kampf gegen schwache Feinde oder wenn Sie sonst einfachst gewinnen können. (Sie können die ▲-Taste jederzeit – außer während der Befehlseingabe – drücken, um zum Fairplay-Modus zu wechseln.)

EINSATZ

Verwendung von Zaubern und Gegenständen und die Verbesserung der Fähigkeiten der Gruppenmitglieder, um anschließend weiterzukämpfen.

RÜCKZUG

Nur Ausweich(en) und Ausdauer benutzen.

EIGENE

Aktionen werden je nach Persönlichkeit der einzelnen Gruppenmitglieder automatisch ausgeführt.

SICHERHEIT

Führen Sie regelmäßig Heilaktionen durch, um dem Fallen der Gruppenmitglieder im Kampf vorzubeugen.

RASEND

Großzügige Verwendung von äußerst wirkungsvollen Techniken und Zaubern.

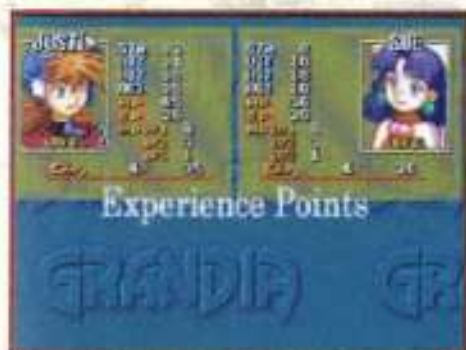
GEMEIN

Damit kämpfen Sie so, dass es den Gegnern äußerst schwierig gemacht wird, gut zu kämpfen.

Hinweis: Zum Abbrechen einer Taktik drücken Sie die ●-Taste.

KAMPFENDE

Wenn Sie bei einem Kampf gesiegt haben oder erfolgreich entkommen konnten, werden die Ergebnisse des Kampfes angezeigt. Drücken Sie die X-Taste, um zur nächsten Ansicht zu wechseln. Nach der Anzeige der Kampfergebnisse und Erfahrungspunkte kehren Sie zur Bereichsansicht zurück.



ERFAHRUNGSPUNKTE: BONUS ERHALTEN

Nach dem Ende eines Kampfes werden die gesamten, bisher erhaltenen Erfahrungspunkte, Goldstücke und Gegenstände gezeigt. Die gesamten Erfahrungspunkte werden nur den Charakteren zugerechnet, die zum Zeitpunkt des Sieges nicht gefallen sind (TP > 0). Gegenstände werden automatisch unter den Charakteren verteilt. Wurden so viele Gegenstände aufgenommen, dass diese die Gesamtanzahl der tragbaren Gegenstände der Gruppe übersteigen (12 x der Anzahl der Gruppenmitglieder), erscheint eine Ansicht, in der Sie die mitgeführten Gegenstände neu organisieren können. Näheres dazu finden Sie auf Seite 25 unter "Gegenstände aufnehmen."



KAMPFERGEBNISSE: ERWORBENE FERTIGKEITEN

Zeigt die in Kämpfen verdienten Erfahrungspunkte für Fertigkeiten an (WAFFE gibt den Waffentyp an, mit dem der Charakter momentan ausgerüstet ist). In der linken Spalte jedes Charakter-Fensters stehen die Erfahrungspunkte, die in diesem Kampf erworben wurden. In der rechten Spalte werden die Erfahrungspunkte für Fertigkeiten nach einer Stufenerhöhung gezeigt.

Hinweis: Erhöht sich die Stufe für die Waffenfertigkeit, nimmt auch der maximale SP-Wert zu, und zwar ungeachtet des Waffentyps. Außerdem nimmt auch die Fertigungsstufe für Zauber zu – ohne Berücksichtigung der Zaubereigenschaften. Der Höchstwert für ZP erhöht sich um 2 Punkte für Zauber der Stufe 1, 2 oder 3.



KAMPFERGEBNISSE: ERFAHRUNGSPUNKTE

Hiermit können Sie die Änderung der Parameter eines jeden Charakters und die Anzahl der gesamt benötigten Erfahrungspunkte für die nächste Stufe überprüfen. Die Zahl rechts in der ERF-Zeile zeigt die Anzahl der benötigten Erfahrungspunkte, um die nächste Stufe zu erreichen. Die linke Zahl gibt dagegen die bisher verdienten Erfahrungspunkte wieder.

Hinweis: Steigt ein Charakter eine Stufe höher, erhöhen sich ebenfalls die Stärke (STÄ), Lebenskraft (LEB), Klugheit (KLU), Geschicklichkeit (GES) und die maximalen TP-Werte dieses Charakters.

Karten & Tipps



STADT PARM



HAFEN VON PARM



- 1 Haus von Justin (Lillys Möwentreff)
- 2 Haus von Sue
- 3 Baal-Museum
- 4 Underground Café
- 5 Blue-Marlin-Restaurant
- 6 Bahnhof

- 7 Haus von Gantz
- 8 Geschäft zum Kaufen von Gegenständen
- 9 Zum Hafen von Parm
- A Helm des Kriegers (Verbeulter Topf)
- B Lichtschild (Topfdeckel)
- C Geisterschwert (Holzschwert)

GANTZ' HERAUSFORDERUNG



HELM DES KRIEGERS (VERBEULTEN TOPF) FINDEN

Die Stadt Parm wird von einem Fluss in zwei Hälften geteilt. Über diesen Fluss führen zwei Brücken. Gehen Sie die Treppe zum Flussufer hinunter und sehen Sie sich am Fuß der Brücke um.



LICHTSCHILD (TOPFDECKEL) FINDEN

Gehen Sie in den Hafen von Parm, der zu den Außenbezirken der Stadt gehört. Wenn Sie den Hafen von vorn bis hinten durchsuchen, werden Sie bestimmt etwas finden.



TIPPS ZUM GEISTERSCHWERT (HOLZSCHWERT)

Versuchen Sie, sich mit Gantz' kleinem Bruder Tentz zu unterhalten. Wenn Sie auf Tentz' Frage etwas in der Richtung wie "Keine Möglichkeit . . ." antworten, wird er Ihnen erzählen, dass er den Schlüssel verloren hat. Suchen Sie dann die Gegend rund um das Underground Café ab.



GEISTERSCHWERT (HOLZSCHWERT) FINDEN

Das Geisterschwert liegt in der Schatztruhe in Gantz' Haus. Natürlich können Sie die ohne Schlüssel nicht öffnen. Kehren Sie hierher zurück, wenn Sie den Schlüssel gefunden haben.

SULT-RUINEN - LEVEL 1



- | | | | |
|---|------------------|----|-------------------------|
| 1 | 10G | 10 | 10G |
| 2 | 10G | 11 | 30G |
| 3 | 10G | 12 | 30G |
| 4 | 10G | 13 | Steinaxt für Zeremonien |
| 5 | 30G | 14 | Dynamit |
| 6 | 30G | 15 | Alte Rüstung |
| 7 | 30G | 16 | Wiederbelebungstrank |
| 8 | Glänzende Schuhe | | |
| 9 | Runenring | | |



Symbol für Vogelperspektive - Dungeon



Speichersymbol



Aktionssymbol

SULT-RUINEN - LEVEL 2



ERKUNDUNG DER SULT-RUINEN



FALLEN, DIE SCHADEN ZUFÜGEN

Tritt ein Charakter in eine Falle und wird dabei verletzt, fängt er an zu blinken. Während er Schaden erleidet, sinken die TP. Dennoch wird der Charakter nicht von der Verletzung durch eine Falle sterben.



HALTEN SIE NACH FALLEN AUSSCHAU!

Sowohl im Level 1 als auch im Level 2 der Sult-Ruinen werden Sie auf Fallen stoßen, bei denen Sie plötzlich den Boden unter den Füßen verlieren oder Ihnen der Weg durch Felsbrocken versperrt wird. Obwohl Sie hierdurch zwar nicht viel Schaden erleiden, passiert es doch leicht, daß Sie die Orientierung verlieren. Überprüfen Sie daher stets den Weg, bevor Sie ihn entlang gehen.



BENUTZEN SIE DIE AKTIONSSYMBOL (AG)!

Das erste Aktionssymbol erscheint in Level 2. Wenn Sie das Symbol aktivieren, fällt eine Steinsäule um, und Sie können weitergehen. Das Symbol zeigt sich nur, wenn Sie dicht bei ihm sind. Es kann also passieren, dass Sie endlos durch die Gegend laufen, wenn Sie nicht nach diesen Symbolen Ausschau halten.

LECK-MINEN



BESORGEN SIE SICH DIE HANDGRANATEN!

Bevor Sie in den tiefsten Tiefen der Minen gegen den Orc King antreten, sollten Sie alle Gegenstände aufsammeln, die Sie überall im Dungeon finden können. Besonders Handgranaten richten eine Menge Schaden an, weshalb Sie sie nicht an anderen Monstern verschwenden sollten. Bewahren Sie sich die Handgranaten für den Kampf mit dem Anführer auf.



VORSICHT VOR DEM ORC KING

Der Orc King hat ein paar sehr effektive Angriffe auf Lager. Selbst von einem einzigen Treffer können Sie große Schäden erleiden. Behalten Sie deshalb stets die IP-Anzeige im Auge. Wenn Sie dort sehen, dass jetzt ein Angriff erfolgt, versuchen Sie, einen kritischen Angriff auszuführen, um den Angriff des Orc Kings abubrechen. (Weitere Informationen über Angriffe finden Sie im Abschnitt "Kämpfe" ab Seite 44.)

FERTIGKEITEN & EIGENSCHAFTEN



FERTIGKEITSSTUFEN ERHÖHEN

Abhängig von den Aktionen, die Sie in Kämpfen ausführen, erhalten Sie Erfahrungspunkte für Fertigkeiten. Die Erfahrungspunkte werden zu Ihren Waffenfertigkeiten für Ihre Aktionen und zu Ihren Zauberfertigkeiten für den Einsatz von Zaubern hinzugerechnet. Wenn Sie 100 Erfahrungspunkte erhalten, kommen Sie eine Fertigungsstufe höher. Dabei erhöhen sich ebenfalls die TP und diverse andere Parameter dieser Fertigkeit. Die für jede Fertigkeit erhöhten Parameter können mit dem Befehl "Fertigk." im Befehlsfenster für Bereiche angesehen werden.

EIGENSCHAFTEN ERHÖHEN

Waffen (SP +1 für alle Waffenarten)

- Dolch Maximale TP +1 / Geschicklichkeit +2
- Schwert Stärke +1 / Klugheit +2
- Axt Maximale TP +1 / Stärke +2
- Keule Maximale TP +2 / Lebenskraft +2
- Bogen Maximale TP +1 / Stärke +2
- Peitsche Maximale TP +1 / Klugheit +2

Zauber (ZP +2 für alle Zaubereigenschaften)

- Feuer Klugheit + 1
- Wind Geschicklichkeit +1
- Wasser Maximum TP + 1
- Erde Stärke +1

WEITERE INFOS ÜBER ZAUBER



ZAUBER/TECHNIKEN LERNEN

Zum Erlernen von Zaubern und Techniken müssen Sie eine gewisse Fertigkeitsstufe erreichen (auf bis zu drei Gebieten). Mit dem Befehl "Fertigk." können Sie sich im Bereichsbefehlsfenster ansehen, welche Zauber und Techniken im aktuellen Status erlernt werden können. Das Erwerben von Zaubereigenschaften kann die zu erlernenden Zauber oder Techniken erweitern. Überprüfen Sie deshalb immer den aktuellen Stand, wenn Sie eine neue Eigenschaft erhalten.



ZAUBEREIGENSCHAFTEN ERWERBEN

Mana-Eier findet man in Dungeons. Außerdem können Sie in Zauberläden in der Stadt im Austausch gegen Mana-Eier Zaubereigenschaften erwerben. Für ein Mana-Ei erhalten Sie eine Zaubereigenschaft. (Einige Charaktere können gewisse Zaubereigenschaften nicht erwerben.)

Bei jedem Charakter sind die Techniken, bei denen SP verbraucht

werden, unterschiedlich. Die Liste auf der folgenden Seite verschafft Ihnen einen Überblick über einige dieser Techniken.

Hinweis: Auf Seite 68 finden Sie eine Übersicht über die grundlegenden Techniken der Charaktere. Wenn Sie die Waffenfertigkeit und die Fertigkeitsstufen für Zauber erhöhen, kann der Charakter noch weitere, äußerst effektive Techniken erlernen.

ÜBERSICHT ÜBER TECHNIKEN UND WAFFEN

CHARAKTER	TECHNIK	WAFFE	ZIEL
JUSTIN	V-Schlag	Schwert, Axt, Keule	1 Feind
	W-Schlag	Schwert, Axt, Keule	1 Feind
	Schockwelle	Schwert, Axt, Keule	Entfernung
	Luftschneider	Schwert, Axt, Keule	1 Feind
SUE	Puffy-Wurf	Keule, Bogen	1 Feind
	Rah-Rah	Keule, Bogen	Alle Verbündeten
	Feuerlöscher	Bogen	Entfernung
FEENA	Messerwurf	Messer	1 Feind
	Zufallswurf	Messer	Alle Feinde
	Lähmungspeitsche	Peitsche	1 Feind
GADWIN	Ausbruchshieb	Schwert	1 Feind
	Flugdrachenschlag	Schwert	Entfernung
	Drachenspalter	Schwert	Alle Feinde
RAPP	Nebelschutz	Messer, Schwert, Bogen	Für sich selbst
	Doppelgänge	Messer, Schwert	1 Feind
	Geschoss	Bogen	1 Feind
	Feuerball	Bogen	Entfernung
MILDA	Milda-Tritt	Schwert, Axt, Keule	1 Feind
	Splitter	Schwert, Axt, Keule	Alle Feinde
	Milda-Schlag	Schwert, Axt, Keule	1 Feind
GUIDO	Mogay-Schuß	Bogen	1 Feind
	Mogay-Infektionsnadel	Messer, Schwert, Bogen	1 Verbündeter
	Mogay-Taschendieb	Messer, Schwert, Bogen	1 Feind

EFFEKT	
	Angriff 1 Feindes mit V-förmigem Schlag. Angriff 1 Feindes mit kritischem V-Schlag. Schockwellen-Angriff aus der Entfernung. Kritischer Drehangriff für 1 Feind.
	Angriff 1 Feindes durch Werfen von Puffy. TP der Gruppe durch Anfeuerung heilen. Feuerraketen gegen alle Feinde.
	Schneller Messerwurf gegen 1 Feind Schneller Messerwurf gegen alle Feinde. Lähmungspeitsche gegen 1 Feind.
	Spezialtechnik gegen 1 starken Feind. Entfernungsschlag für Ziele hoch in der Luft. Magisches Schwert gegen alle Feinde.
	Sofortiger Transport an anderen Ort. Schafft Kopien von sich, gegen 1 Feind. Trifft immer sein Ziel, gegen 1 Feind. Werfen von Feuerbällen aus der Entfernung.
	Nahkampf-Tritt gegen 1 Feind. Erdbebenartiger Angriff gegen alle Feinde. Ultimativer Milda-Kombi-Schlag gegen 1 Feind.
	Trifft garantiert einen 1 Feind. Heilt SP 1 Freundes mit 1 Schuß. 10 Versuche zum Stehlen von Gegenständen von 1 Feind.

DANKSAGUNG

Produced and Published by
Sony Computer Entertainment
America Inc.

Producer
Misa Usui

Senior Producer
Perry Rodgers

Product Marketing Director
Ami Blaire

Product Marketing Specialist
Nemer Velasquez

Public Relations
Molly Smith
Kirsten Merit

Creative Services Manager
Ronald Zaragoza

Dialog Recording
Buzz Burrowes

Legal and Intellectual Property
Riley Russell
Lisa Lurger
Kerry Hopkins
Michelle Manahan

Director of Quality Assurance
Mark Pentek

Technical Coordinator
Neil Musser
Sam Thompson

QA Supervisor
Chris Caprio
Bruce Cochran
Charles Delay

QA Lead Analyst
Conner Morlang

Assistant Lead Analysts
Jody Farna
Corey Strock

Analysts
Jack Osorno
Greg Phillips
Marta Khosraw
Andrew Woodworth
Allan Tablante
Vernon Carter
James Hong
Ben Wisnanski
Jo Aragonas
Lee Toland
Ryan Schieff
Scottie Kramer
Maria Valladares
Stephanie Bein
Pete Mayberry
Tim Duzmal
Henry Macarian

Translation
Alan Siegrist
Frederick Hamman
Roger Rapp
Bruce Talbot

Translation Support
David Lakritz, Language Automation, Inc.

Voice Actors
Angela Anderson ("Feena", "Lilly", etc.)
Blaney R. Aikman ("Sue", "Saki")
Sharon Coleman ("Liete", "Milda")
Nicole Weiss ("Leen")
Tim Bosley ("Mullen")
Scott Beers ("Baal", "Guido")
John W. ("Rapp")
Anthony Garcia Jr. ("Nicky", "Boy")
Christal Garcia ("Mio")
Maria H Hernandez ("Nana")

Created and Developed by
GAME ARTS Co., Ltd.

Executive Directors
Takeshi Miyaji
Toshiaki Hontani

Director
Hidenobu Takahashi

System Designer
Hiroyuki Koyama

Main Programmer
Kazuto Kawahira

Battle Programmer
Dai Okada

Original Main Programmer
Kazuyuki Ohata

Game Scenario Writer
Takahiro Hasebe

Character Designers
Takuhiro Kusanagi
Hiroaki Oue

World Designers
Osamu Kobayashi
Kouichi Noda

Animator
Sadami Morikawa

Composer
Noriyuki Iwadare

Localization Staff

Programmers
Kazuto Kawahira
Dai Okada

Graphic Artists
Kentaro Yokokawa
Koji Katoh
Masahiko Ikeya

Character Illustrator
Toshiaki Hontani

Music
Ari Kamijyo
Yutaka Ibrah

Movie
Satoshi Yoshida

QA Analysts
Hisashi Kato
Junichi Ota
Yuichi Kikuchi
Kazuo Sudoh
Yuki Yamada

Production Manager
Hiroyuki Koyama

Release Coordinators
ESP, Inc.
Keitaro Numata
Kumi Akatsuka

Production Manager
Kotaro Hayashida
Executive Producer
Localization and Development
(US and Japan)
Yoichi Miyaji

Design Group
Katherine Lee,
Beeline Group, Inc.

Special Thanks
Kaz Hirai
Andrew House
Jack Tretton
Andrew Adams
Janen Andersen
Donna Armentor
Shelley Ashitomi
Linda Barbane
Gary Barth
Josh Bingham
Kurtis Buckmaster
John Diamondon
Brian Dimick
Allan Drummer
Aimee Duell
Emily Franks
Peggy Gallagher
Bruce Adams
Lynda Vaitai
Joni Toney
Shelly Gayner
Brian Hale
Jessi Harrison
Chuck Lacson
Eric Ladenburg
Marie Macaspac
Colin MacLean
Frank O'Malley
Dayton Palva
Joel Pambid
Quinn Pham
George Richard
Peppe-Tyson
Rapp-Collins
Eileen Rodriguez
Maggie Rojas
Sharon Shapiro
Kevin Tanimoto
Denise Taylor
TBWA/Chiat Day
Sean Thomas
Michelle Vercelli
Marilyn Weyant
Kim Yuen

UBI SOFT DANKSAGUNG

Frankreich:

International Marketing Director

Nicolas METRO

International Brand Manager:

Pascal BONNET

Assistant International Brand Manager:

Vincent MUNOZ

Product Manager:

Charlotte SABBAGH

Raphael LEVI

Localization Manager:

Coralie MARTIN

Localization Project Coordinator:

Maria-Luisa CABALLERO-LUQUE

Deutschland:

Product Manager:

Thorsten KAPP

Italien:

Product Manager:

Franco CASSANI

Junior Product Manager:

Valeria LODESERTO

Niederlande:

Product Manager:

Marcel KEIJ

Junior Product Manager:

Lieke OTTEN

Skandinavien:

Product MANAGER:

Thomas PETERSEN

Großbritannien:

Product Manager:

Susie FREVERT

Spanien:

Product Manager:

Eva DURAN

Assistant Product Manager:

Gloria PUIG

Public Relation Manager:

Nieves POSADO

Und besonderer Dank an Laurent DETOC

NOTIZEN

Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0900 970 111 _____

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** _____ 011 516 406 _____

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 411911 _____

"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 καλείτε 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** _____ (02) 83 31 22 20 _____

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** _____ 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** _____ 0990 99 88 77 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

SLES-02399

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

3307212804493