

# Immerse your senses

5 different experiences waiting to be discovered

[www.square-europe.com](http://www.square-europe.com)

SAGA FRONTIER II  
**Saga Frontier 2**

GOD BLESS THE KING  
**EHRGEIZ**

**FINAL FANTASY VIII**

**front mission 3**

**Chocobo Racing**

SLES-02756

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

4038636200473



PlayStation

PAL



**VAGRANT STORY™**

**SQUARESOFT™**

**PlayStation®**

## Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielekonsole. 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 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

© 2000 Square Co., Ltd. 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 Square Europe Ltd. Entwickelt von Square Co., Ltd.



1  
Player



Memory Card  
3 blocks



Analog Control  
Compatible



Vibration Function  
Compatible

# VAGRANT STORY™

Vagrant Story - Die  
Geschichte eines Helden,  
der alle die er liebt  
verlieren muß, um die  
Wahrheit zu finden.

## INHALT

Einleitung .....	2
Das Spiel beginnen .....	3
Die Grundsteuerung .....	4
Charaktere .....	6
Der Spielbildschirm .....	7
Kommandos .....	10
Eigenschaften von Le Monde .....	13
Kampfsystem .....	17
Items, Waffen und Rüstungen .....	20
Kampf-Abilities .....	22
Liste der Zauber .....	23
Credits .....	24



**E**in abscheuliches Verbrechen spielte sich auf dem Herrenhaus des Fürsten Bardorba des Valentia Königreiches ab, als religiöse Fanatiker der Mellenkamp Sekte es in ihre Gewalt brachten. Obwohl einige Unschuldige ermordet wurden, wurde der Vorfall verschleiert und Sydney Losstarot, der Führer der Sekte ward seitdem nicht mehr gesehen.

Fürst Bardorba war während der Besetzung seines Herrenhauses nicht anwesend und entkam so dieser Greuelat. Dennoch wurde er nur eine Woche später von einem unbekanntem Meuchelmörder getötet. Ashley Lionet, ein Riskbreaker im Dienste der Valentia Ritter des Friedens (VRF), dessen Aufgabe es war, die Umklammerung der Kultisten um das Herrenhaus zu brechen, wurde nun auf einer Parlamentssitzung als Verdächtiger genannt. Er verschwand kurz nach der Anschuldigung.

In der Woche zwischen dem Vorfall und der Ermordung des Fürsten, unternahm der angebliche Meuchelmörder Ashley, einen merkwürdigen Ausflug zu einer vergessenen Stadt...

der verlassenen Stadt Le Monde...

Le Monde, heute nur noch ein Schatten ihrer einstigen Pracht, wurde im Goldenen Zeitalter von mehr als 5000 Menschen bewohnt. Ihr Wohlstand endete vor 25 Jahren, als ein mächtiges Erdbeben die Stadt heimsuchte.

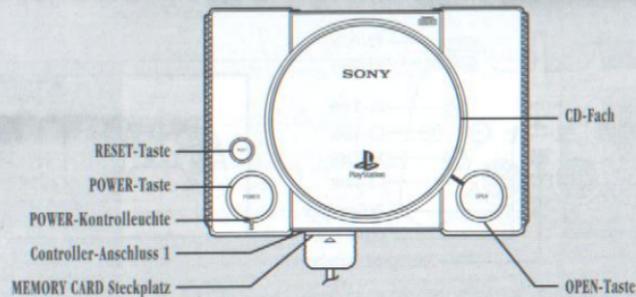
Eine riesige Flutwelle brach über die Stadt herein und füllte die durch das Erdbeben entstandene Schlucht, wodurch die Stadt von der Außenwelt abgeschnitten wurde. Über den Wassermassen verschob und wand sich das Land und verlor so seine einstige Form. Unter der Stadt, wo einst Mönche Gänge und Hallen in den Stein getrieben hatten, wurde die riesige, labyrinthartige Gruft zur Heimat für die Seelen der Toten.

Sie werden nun in die Rollen des Ashley Lionets schlüpfen und die entscheidende Woche während Ashleys Besuch in Le Monde miterleben.

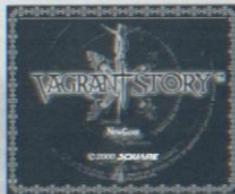
Was geschah in der verwunschenen Stadt?

Ist Ashley wirklich der Mörder des Fürsten?

Nur Sie, in der Rolle Ashleys, können die Wahrheit herausfinden.



Achtung: Sobald Sie Ihre Playstation® eingeschaltet haben, sollten Sie keinerlei Peripherie oder MEMORY CARD mehr ein- oder ausstecken. Schließen Sie Ihre Playstation, wie in der Anleitung beschrieben, an. Achten Sie darauf, daß sie ausgeschaltet ist, bevor Sie CDs einlegen oder herausnehmen. Legen Sie die **Vagrant Story™** CD ein und schließen Sie das CD-Fach. Sobald Sie einschalten, wird der Vorspinn beginnen. Drücken Sie die **PS** Taste oder die START-Taste während des Vorspinn, um zum Titelbild zu springen. Wählen Sie eins der folgenden Kommandos und drücken Sie die **PS** Taste.



**NEW GAME**

Ein neues Spiel beginnen.

**CONTINUE**

Von einem abgespeicherten Spielstand weitermachen. Eine detaillierte Erklärung erhalten Sie unter dem Abschnitt "Spielstand laden".

**VIBRATION**

Hier können Sie die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUAL SHOCK™) ein- und ausschalten.

**SOUND**

Sie können zwischen STEREO und MONO Ausgabe wählen.



#### SPIELSTAND SPEICHERN

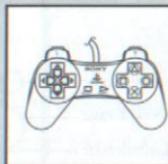
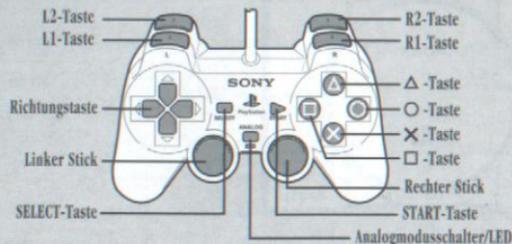
Achtung: Versichern Sie sich, daß Sie genug freie Speicherblöcke auf Ihrer MEMORY CARD haben, bevor Sie das Spiel beginnen (Zum speichern benötigen Sie 3 freie Blöcke). Sie können das Spiel an magischen Kreisen (Speicherpunkte), wie dem rechts abgebildeten, speichern. Sie speichern das Spiel, indem Sie im Menü <STAND> auswählen und dann mit der **PS** Taste <STAND SPEICHERN> bestätigen.

Wählen Sie danach entweder MEMORY CARD Steckplatz 1 oder MEMORY CARD Steckplatz 2 und drücken Sie die **PS** Taste. Wählen Sie einen Speicherblock, in dem Sie das Spiel speichern wollen. Sollte der Speicherblock bereits belegt sein, werden Sie aufgefordert das Überschreiben der Daten zu bestätigen. Wählen Sie <JA> und drücken Sie die **PS** Taste, um fortzufahren.

#### SPIELSTAND LADEN

Wählen Sie den richtigen MEMORY CARD Steckplatz und drücken Sie die **PS** Taste. Drücken Sie danach hoch/runter auf der Richtungstaste, um den Spielstand auszuwählen, den Sie laden wollen.

# DIE GRUNDSTEUERUNG



## Achtung:

Falls Sie einen Controller wie links abgebildet benutzen, folgen Sie den unten angegebenen Erklärungen.

† Der Linke Stick kann benutzt werden, wenn sich der Analog Controller (DUAL SHOCK) im Analogmodus befindet (LED: Rot).

† Die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUAL SHOCK), kann im Optionsmenü ein- und ausgeschaltet werden. Der Wechsel zwischen analogem und digitalem Modus hat keinen Einfluss auf die Funktionsfähigkeit der Vibrationsfunktion.

† Im Analogmodus kann der Linke Stick für sämtliche Funktionen der Richtungstaste benutzt werden, die in diesem Benutzerhandbuch erklärt werden.

† Um das Spiel neu zu starten, ohne Ihre Playstation auszuschalten, drücken Sie L1, L2, R1, R2, SELECT und START gleichzeitig. Dadurch führen Sie die Soft Reset Funktion aus.

† Texte können mit den ○, ×, △, □, L1, L1, R1 oder R2 Tasten beschleunigt werden.

## Relax Modus (unbewaffnet)

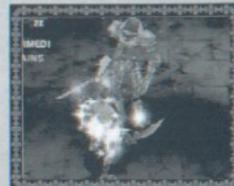


Richtungstaste oder Linker Stick	Bewegen, greifen, klettern (Drücken Sie in die Richtung, in die Sie klettern wollen und Ashley wird einen Abhang ergreifen und sich daran hochziehen), sich in der Egoperspektive umschauen
Rechter Stick	Egoperspektive
START-Taste	Egoperspektive, Filmsequenzen überspringen
SELECT-Taste	Hinein- und Herauszoomen
○-Taste	Bestätigen, Waffe ziehen (in den Kampfmodus wechseln)
×-Taste	Abbrechen, Türen und Schatztruhen öffnen, Würfel bewegen (schleiben, tragen, plazieren etc.), Egoperspektive verlassen
Ⓜ-Taste	Springen
△-Taste	Menü öffnen
L1-Taste	Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen
L2-Taste	Schnelleingabemenü aufrufen
R1-Taste	Karte im Uhrzeigersinn drehen
R2-Taste	Gehen, in Kombination mit der Richtungstaste.

# DIE GRUNDSTEUERUNG

## Kampfmodus (Waffe gezogen)

Richtungstaste oder Linker Stick	Bewegen, Ziel im Kampfdom auswählen, in der Egoperspektive umschauen
Rechter Stick	Egoperspektive
START-Taste	Egoperspektive, Filmsequenzen überspringen
SELECT-Taste	Hinein- und Herauszoomen
○-Taste	Bestätigen, Kampfdom öffnen und schließen, Kampf-Ability benutzen (beim Angreifen oder Verteidigen)
×-Taste	Abbrechen, Kampfdom schließen, Egoperspektive verlassen, in den Relaxmodus wechseln
Ⓜ-Taste	Springen, Kampf-Ability benutzen (beim Angreifen oder Verteidigen)
△-Taste	Menü öffnen, Kampf-Ability benutzen (beim Angreifen oder Verteidigen)
L1-Taste	Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen
L2-Taste	Schnelleingabemenü aufrufen
R1-Taste	Karte im Uhrzeigersinn drehen
R2-Taste	Gehen, in Kombination mit der Richtungstaste.



## Menü

Richtungstaste oder Linker Stick	Cursor bewegen, zwischen Untermenüs im Item Menü wählen
Rechter Stick	Nicht belegt
START-Taste	Nicht belegt
SELECT-Taste	Nicht belegt
○-Taste	Bestätigen
×-Taste	Abbrechen
Ⓜ-Taste	Nicht belegt
△-Taste	Menü schließen
L1-Taste	Zwischen Untermenüs wählen, zwischen Ashley und Gegnern im <Status> Menü wählen
L2-Taste	Nicht belegt
R1-Taste	Zwischen Untermenüs wählen, zwischen Ashley und Gegnern im <Status> Menü wählen
R2-Taste	Nicht belegt



† Wenn Symbol Kommandos eingeblendet werden, drücken sie die dargestellte Taste, um in das korrespondierende Menü zu gelangen.

## CHARAKTERE



Name: Ashley Lionet  
Alter: Ende 20.  
Größe: 1,81 Meter  
Zugehörigkeit: VRF (Valentia Ritter des Friedens),  
Riskbreaker Spezialeinheit.

Nachdem er die VRF Akademie mit Auszeichnung abgeschlossen hatte, arbeitete Ashley als Elitesoldat. Nach dem tragischen Tod seiner Frau und seines Kindes durch die Hand eines gewöhnlichen Diebes, wechselte er jedoch zu der gefährlichen Anti-Verbrechen Spezialeinheit "Riskbreaker". Dieser Einheit, die den größten Gefahren ausgesetzt wird, gehört er noch heute an.

Riskbreaker arbeiten allein. Sie infiltrieren und beobachten ausländische Verbrechersyndikate über einen langen Zeitraum, was mit großen Risiken für sie verbunden ist. Viele verlieren während dieser Aufträge ihr Leben; die Überlebensrate liegt bei unter 30 Prozent. Ashley hingegen, der in allen Situationen Ruhe bewahrt, hat jeden seiner Aufträge erfolgreich abgeschlossen.

Als die Mellenkamp Kultisten in die Graylands kamen und das Anwesen des Fürsten in ihre Gewalt brachten, brach eine Kette von Ereignissen los, die mit der Ermordung des Fürsten endete. Ashleys Verwicklung in die Intrigen auf dem Landsitz des Fürsten, machen ihn zum Hauptverdächtigen der Ermordung des Fürsten.

Als ein Riskbreaker mit einer tragischen Vergangenheit, muß sich Ashley nun einer unsicheren Zukunft stellen.

Nur seine eigenen Anstrengungen können die Wahrheit aufdecken und seinen Namen reinwaschen.



Name: Romeo Gildenster  
Alter: 34  
Größe: 1,79 Meter  
Zugehörigkeit: Ritter des heiligen Ordens

General der "Schwerter des Grals" – Ritter des heiligen Ordens, ein militärischer Orden unter direkter Kontrolle des Kirchenseats.

Oggleich er der Prototyp des eleganten, adligen Ritters ist, kann er absolut kühblütig sein, niemals zögernd die Gerechtigkeit im Namen des Königreiches durchzusetzen.

Er führte die Ritter des heiligen Ordens während des Vorfalles auf dem Bardorba Anwesen und in den Anstrengungen die Unruhen, die daraus resultierten, zu unterdrücken an. Warum allerdings die Ritter des heiligen Ordens ausrückten, ohne jeglichen Befehl dazu erhalten zu haben, bleibt mysteriös.

Name: Sydney Losstarot  
Alter: Unbekannt (Ende 20?)  
Größe: 1,78 Meter  
Zugehörigkeit: Mellenkamp

Führer eines Kultes, der die uralte Priesterin Mellenkamp anbetet.

Sydney ist ein selbsternannter Prophet, der seinen Anhängern von menschlicher Schwäche und dem Ende der Welt predigt.

Sydney kann die Vergangenheit derer, die ihm zum ersten Mal begegnen, präzise beschreiben. Es wird ihm auch nachgesagt eine mysteriöse Kraft zu besitzen, die es ihm erlaubt, andere nach seinem Willen zu manipulieren. Sein Charisma hat viele angezogen und zu seinen ergebenen Anhängern gemacht, was das Parlament dazu bewog, den Mellenkamp Kult als eine Gefahr für den Staat zu deklarieren.

Als Kopf der Inbesitznahme des Bardorba Anwesens, hielt Sydney die Familie und Bediensteten des Fürsten gefangen und forderte die Freilassung seiner Anhänger, aber seine wahren Absichten scheinen woanders zu liegen.

Der Riskbreaker Ashley Lionet trifft, scheinbar zufällig, während seiner Mission auf Sydney, aber ihr Treffen war vom Schicksal vorherbestimmt...

## CHARAKTERE



Spielbildschirm im Relaxmodus (Eine detaillierte Erklärung des Spielbildschirms im Kampfmodus erhalten Sie auf Seite 17).



HP  
RISK

MP

Figurenpegel

Radar

## ERKLÄRUNG DER KOMMANDOS

Drücken Sie während des Spiels **△**, um ins Menü zu gelangen.

## MAGIE

Zeigt eine Liste der von Ashley bereits gelernten Sprüchen an. Diese Option wird nicht anwählbar sein, bevor Ashley seinen ersten Zauber gelernt hat.

## BREAK-TECHNIKEN

Zeigt die Break-Techniken der momentan ausgerüsteten Waffe an. Wählen Sie <Liste anzeigen>, um zu sehen, welche Break-Techniken für jede einzelne Waffe schon gelernt wurden. Diese Option wird nicht anwählbar sein, bevor Ashley seine erste Break-Technik gelernt hat.

## KAMPF-ABILITIES

Zeigt eine Liste der von Ashley bereits gelernten Chain- und Verteidigungs-Abilities. Weisen Sie die Ability aus der Liste den **○**, **△** und **□** Tasten zu. Um die Abilities den Tasten zuzuweisen, wählen Sie zunächst im Menü zwischen Chain- oder Verteidigungs-Abilities. Drücken Sie dann die Taste **○**, **△** und **□** (Tasten), der Sie die Ability zuweisen wollen, um Ihre Wahl auszuführen. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wird das jeweilige Symbol neben der Ability erscheinen. Sie können die Zuweisungen jederzeit ändern.

- HP** Momentane Hit Points / Maximale Hit Points. HP regenerieren sich mit der Zeit langsam. Wenn Ashleys HP auf Null sinken stirbt er und das Spiel ist GAME OVER.
- MP** Momentane Magic Points / Maximale Magic Points. MP regenerieren sich mit der Zeit langsam. Sie werden benutzt um Zauber zu wirken.
- RISK** Steigt an wenn Ashley Gegner bekämpft und fällt mit der Zeit ab. Wenn Risk hoch ist vermindert sich Ashleys Trefferquote, aber seine Chance einen kritischen Treffer zu landen erhöht sich.
- Radar** Eine limitierte Karte Ashleys momentaner Position. Der rote Punkt zeigt an, an welcher Stelle der Spieler das Areal betreten hat und die weißen Punkte zeigen die anderen Ausgänge des Areals an.
- Figurenpegel** Zeigt den Zustand von Ashleys Körperteilen an. Dazu werden sich verändernde Farben benutzt. Eine detaillierte Erklärung der Farben finden Sie auf Seite 11.



## ITEMS

### Equipieren

Zeigt die momentan ausgerüsteten Waffen und Rüstungen an. Wählen Sie einen Körperteil, um sich eine Liste der Waffen und Rüstungen anzusehen, die auf diesen Körperteil ausgerüstet werden können. Wählen Sie zunächst eine Waffe oder Rüstung und drücken Sie dann die **○** Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

### Ausrüsten

Um Waffen und Rüstungen zu bearbeiten, wählen Sie <Ausrüsten> und entscheiden Sie sich für eine der folgenden Möglichkeiten:

- **Waffe montieren** Die Menüpunkte links sind Kommandos, die nur in den Faktoreien in Le Monde ausgeführt werden können. Eine detaillierte Erklärung finden Sie auf Seite 21.
- **Reparieren**
- **Kombinieren**

- **Stein anbringen** Arbeiten Sie magische Edelsteine in Waffen und Schilde ein.
- **Demontieren** Demontieren Sie Waffen und Schilde in Ihre individuellen Einzelteile.
- **Name ändern** Ändern Sie die Namen von Waffen. Wählen Sie den Namen der Waffe, den Sie ändern wollen. Mit den L1/R1 Tasten können Sie den Cursor bewegen Geben Sie einen neuen Namen ein und wählen Sie <OK> oder drücken Sie die START-Taste, um zu bestätigen. Wählen Sie danach <JA>, um die Eingabe abzuschließen.

Im <Item> Fenster können Sie mittels der L1/R1 Tasten und den rechts/links Richtungstasten durch die folgenden Kategorien scrollen.

- Waffen** Alle Waffen im Inventar werden angezeigt. Es können maximal 8 Waffen mitgeführt werden.
- Klingen** Alle Klingen im Inventar werden angezeigt. Klingen werden in Faktoreien als Arbeitsmaterialien verwendet. Es können maximal 16 Klingen mitgeführt werden.
- Griffe** Alle Griffe im Inventar werden angezeigt. Griffe werden in Faktoreien als Arbeitsmaterialien verwendet. Es können maximal 16 Griffe mitgeführt werden.
- Schilde** Alle Schilde im Inventar werden angezeigt. Es können maximal 8 Schilde mitgeführt werden.
- Rüstungen** Alle Rüstungen im Inventar werden angezeigt. Es können maximal 16 Rüstungen mitgeführt werden.
- Edelsteine** Alle Edelsteine im Inventar werden angezeigt. Arbeiten Sie Edelsteine in Waffen und Schilde ein. Es können maximal 48 Edelsteine mitgeführt werden.
- Gegenstände** Alle Gegenstände im Inventar werden angezeigt. Wählen Sie einen Gegenstand, den Sie benutzen wollen. Wählen Sie dann ein Ziel aus, auf das Sie ihn richten wollen. Bestätigen Sie das Ziel, um den Gegenstand zu benutzen. Es können maximal 64 Gegenstände mitgeführt werden.

## Zu Suchen/Aussortieren/Sortieren/Status

Wenn Sie Waffen, Rüstungen, Einzelteile, Edelsteine und Items anwählen, drücken Sie die **○**-Taste, um sie zu suchen, auszusortieren oder sortieren.

- Suchen** Suchen Sie nach Waffen und Schilden, die das angewählte Einzelteil beinhalten.
- Aussortieren** Entfernen Sie die gewählte Waffe, Rüstung oder Einzelteil aus dem Inventar. Equipierte Items können nicht entfernt werden. Um das Item zu entfernen, wählen Sie <JA>.
- Alle Aussort.** Erscheint nur bei <Gegenständen>. Entfernt die gesamte Anzahl des gewählten Items. Um das Item zu entfernen, wählen Sie <JA>.
- Sortieren** Sortieren Sie Items nach bestimmten Eigenschaften.

Um sich den Status von Waffen, Klingen, Griffen, Rüstungen und Edelsteinen anzusehen, drücken Sie die **○**-Taste. Drücken Sie die **○**-Taste nochmals während Sie sich den Status des Item ansehen, erhalten Sie weitere Informationen. Benutzen Sie die L1/L2 Tasten, um sich den Status von anderen Items desselben Typs anzusehen.



## Der Itemstatus

DP	Damage Points. Wenn die DP eines Items 0 erreichen wird sich die Effektivität dieses Items drastisch verringern.
PP	Phantom Points. Erhöhen sich, wenn Waffen und Schilde benutzt werden. Je höher der Wert, desto höher ist auch die Angriffsstärke (bei Waffen) oder die Verteidigungsstärke (bei Schilden). Phantom Points verringern sich mit der Zeit, wenn die Waffe und der Schild gezogen bleiben.
ORG	Der unbeeinflusste Wert des Items.
EQU	Die endgültigen, kombinierten Werte der Attribute (eine Kombination aus Ashley's Werten und den Werten der Waffen, Rüstungen und Accessoires).
RANGE	Waffen mit einer hohen Reichweite haben einen größeren Kampfdiom (Angriffsreichweite).
RISK	Die RISK Punkte, die beim Angriff erzeugt werden.
STR	Hohe Stärke erhöht die Durchschlags- und Widerstandskraft.
INT	Hohe Intelligenz erhöht die Zauber- und Widerstandskraft.
AGILITY	Hohe Agilität erhöht die Chance zu treffen oder auszuweichen.

Was Class Affinity und Type angeht, so ist der Effekt größer, je höher der Wert ist. Erwarten Sie keine guten Resultate, wenn der Wert negativ ist.

## CLASS

HUMAN	Offensiv- bzw. Defensivkraft gegen Menschen.
BEAST	Offensiv- bzw. Defensivkraft gegen Biester.
UNDEAD	Offensiv- bzw. Defensivkraft gegen Untote.
PHANTOM	Offensiv- bzw. Defensivkraft gegen Phantome (Geister).
DRAGONS	Offensiv- bzw. Defensivkraft gegen Drachen (Echsen).
EVIL	Offensiv- bzw. Defensivkraft gegen das Böse (Dämonen)

## AFFINITY

PHYSICAL	Physischer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.
AIR	Luftelementarer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.
FIRE	Feuerelementarer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.
EARTH	Erdelementarer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.
WATER	Wasserelementarer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.
LIGHT	Lichtelementarer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.
DARK	Dunkelementarer Offensiv- bzw. Verteidigungswert.

## TYPE

BLUNT	Offensiv- bzw. Verteidigungskraft gegen Schlagangriffe.
EDGED	Offensiv- bzw. Verteidigungskraft gegen Schneidangriffe.
PIERCING	Offensiv- bzw. Verteidigungskraft gegen Durchstoßangriffe.



## STATUS

Wenn Ashley tiefer in Le Monde vordringt, werden sich seine verschiedenen Werte, einschließlich Hit Points und Magic Points, erhöhen. Der Status jedes Körperteils wird hier angezeigt. Drücken Sie die **☐**-Taste um detailliertere Informationen zu erhalten. Sie können sich den Status jedes Gegners auf der momentanen Karte ansehen indem Sie die L1/R1 Tasten drücken. Um sich die Parameter des Gegners ansehen zu können, muß der Zauber 'Analyse' in Kraft sein.

## Charakter Status

ORG	Der unbeeinflusste Wert der Attribute
EQP	Die endgültigen, kombinierten Werte der Attribute (eine Kombination aus Ashley's Werten und den Werten der Waffen, Rüstungen und Accessoires).
STRENGTH	Hohe Stärke erhöht die Durchschlags- und Widerstandskraft
INTELLIGENCE	Hohe Intelligenz erhöht die Zauber- und Widerstandskraft.
AGILITY	Hohe Agilität erhöht die Chance zu treffen oder auszuweichen.
R. ARM	Rechter Arm
L. ARM	Linker Arm
HEAD	Kopf
BODY	Körper
LEGS	Beine

† Einige Monster haben andere Körperteile, die hier nicht angezeigt werden.

Wenn ein Körperteil 'Am Absterben' ist, treten die folgenden speziellen Zustandsveränderungen auf:

Rechter Arm	Schlagkraft 50% (Die Durchschlagskraft der Angriffe und Break-Techniken fällt um die Hälfte).
Linker Arm	Parieren 50% (Die Parierfähigkeit fällt um die Hälfte).
Kopf	Silencium (Es können keine Zauber mehr benutzt werden).
Körper	RISK 200% (Alle RISK Zunahmen werden verdoppelt und RISK steigt auch bei aufgebautem Kampfdiom).
Beine	Schnelligkeit 50% (Fortbewegungsgeschwindigkeit fällt).

## GESAMTKARTE

Ruft die Karte auf

Richtungstaste	Über den Bildschirm scrollen.
☐ Taste	Jedes bereits besuchte Gebiet darstellen
L2 Taste + Richtungstaste	Karte drehen
L1/R1 Taste	Zwischen den Räumen wechseln
R2 Taste + Richtungstaste	Hinein- und herauszoomen



## LEGS EXCELLENT

Körperteil Farbe Status

Excellent	Bester Status. Gesund und Quicklebendig.
Good	Guter Status. In gutem Zustand.
Average	Normaler Status. Heilung wäre ratsam.
Bad	Schlechter Status. In einem kritischen Zustand.
Dying	Schlimmster Status. Körperteil ist am Absterben.

† Jeder Status wird von einer anderen Farbe angezeigt.

Momentaner Standort

Name des Raumes

Name des Gebietes



## STAND

<Stand speichern> oder <Spielstand laden>. Eine detaillierte Erklärung finden Sie auf Seite 3.

## OPTIONEN

Verändern Sie die Spieleinstellungen:

Radaranzeige	Ändern Sie die Darstellung des Radars.
Eingabezeichen	Schalten Sie das Ausrufezeichen ein oder aus. (Das '!', daß über Ashleys Kopf erscheint, zeigt den Eingabezeitpunkt der Kampf-Abldins an.)
Waffenentwicklung	Blenden Sie während des Kampfes Änderungen des Waffen-Status ein. (Blau ist positiv, rot ist negativ.)
Rüst.-entwicklung	Blenden Sie während des Kampfes Änderungen des Rüstungs-Status ein. (Blau ist positiv, rot ist negativ.)
Cursor merken	Behalten Sie die letzte Menüposition des Cursors bei. Der Cursor wird automatisch zu dieser Position zurückkehren, wenn Sie das Menü das nächste Mal öffnen.
Information	Schalten Sie die Informationsanzeige im unteren Bildschirm ein oder aus.
Puzzlemodus	Schalten Sie den Puzzlemodus ein oder aus.
Sound	Wählen Sie zwischen Mono- oder Stereosound.
Vibration	Schalten Sie die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUAL SHOCK) ein oder aus.



## DATEN

Zeigt verschiedene Daten wie den Riskbreaker Rang, erworbene Titel, usw. an.



## QUICKTUTORIUM

Benutzen Sie das Quicktutorium, um Informationen über die Steuerung, Kampf, Magie und das Bildschirmlayout zu erhalten, oder sich Tips zum Gameplay anzusehen.

## TÜREN

Viele verschiedene Typen von Türen verbinden Le Mondes Räume miteinander. Manche von ihnen lassen sich leicht öffnen, während andere erst aufgeschlossen werden müssen, bevor sie sich öffnen lassen. Suchen Sie nach Schlüsseln oder Schaltern um Türen zu öffnen. Manchmal müssen auch bestimmte Monster besiegt werden, bevor sich eine Tür öffnet.



## SCHATZKISTEN

Um eine Schatzkiste zu öffnen, drücken Sie die **X** Taste, während Sie direkt vor ihr stehen. Der Deckel wird sich öffnen und eine Liste, die in der Schatzkiste enthaltenen Items, wird erscheinen. Bewegen Sie den Cursor über das Item, daß Sie mitnehmen wollen und drücken Sie die **O** Taste; das Item wird in Ihr Inventar übertragen. Drücken Sie die **Y** Taste, um alle Items aus der Schatzkiste zu nehmen. Sie können jederzeit die **X** Taste drücken, um die Schatzkiste zu schließen. Alle Items, die sich noch darin befinden, werden allerdings für immer verloren sein. Sollte Ashleys Inventar von einem bestimmten Item voll sein, drücken Sie die **O** Taste während die Items angezeigt werden, um sich Ashleys Inventar anzusehen. Wählen Sie ungewollte Items aus und sortieren Sie sie aus, oder demonstrieren Sie sie. Auf diese Weise kann Ashley Platz für weitere Items schaffen. Einige Schatzkisten können verschlossen sein. Um diese Kisten zu öffnen, suchen Sie entweder einen Schlüssel oder benutzen Sie den Zauber <Entriegeln>.

## CONTAINER

Container sind Kisten, die dazu benutzt werden, Items aus Ashleys Inventar darin zu lagern. Items, die in einem Container abgelegt wurden, können auch aus jedem anderen Container im Spiel herausgenommen werden. Da Ashley nur eine begrenzte Anzahl an Items mit sich führen kann, ist es klug überschüssige Items in Containern zu lagern. Drücken Sie die **X** Taste während Sie direkt vor einem Container stehen, um Items herauszunehmen oder zu lagern.



## Items herausnehmen oder lagern

Wählen Sie <Herausnehmen>, um das <Item> Menü aufzurufen. Drücken Sie links/rechts auf der Richtungstaste, oder die L/R Tasten, um sich die Items anzusehen, die aus dem Container herausgenommen werden können. Wählen Sie dann das Item das Sie herausnehmen wollen und bestätigen Sie mit der **O** Taste. Während das Item gelb hervorgehoben ist, können Sie es mit einem anderen Item aus der Liste austauschen. Wählen Sie ein anderes Item, um den Tausch zu vollziehen. Drücken Sie die **O** Taste während ein Item gelb hervorgehoben ist, um das folgende Menü aufzurufen.

## Herausnehmen/Hineinlegen

Nehmen Sie Items heraus oder lagern Sie sie im Container.

## Aussortieren

Entfernen Sie eine bestimmte Anzahl des gewählten Items.

## Alle aussort.

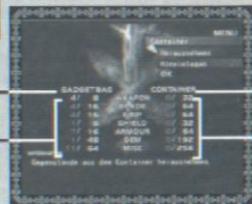
Entfernen Sie die gesamte Anzahl des gewählten Items.

## Sortieren

Sortieren Sie Items nach Kategorie oder Gesamtzahl.

Nachdem Sie sich entschieden haben welche Items Sie herausnehmen oder aussortieren wollen, drücken Sie die **O** Taste und wählen Sie <JA> um die Wahl zu bestätigen.

Achtung: Wenn der momentane Speicherblock nicht mit dem Speicherblock auf der MEMORY CARD übereinstimmt, oder die MEMORY CARD die den Speicherblock enthält nicht in den MEMORY CARD Steckplatz eingesteckt ist, werden Sie nicht in der Lage sein in Containern gelagerte Items herauszunehmen.



GADGET BAG  
Items im Inventar  
Anzahl momentan  
besessener  
Items/maximale  
Kapazität

CONTAINER  
Container Inhalt  
Anzahl momentan  
besessener  
Items/maximale  
Kapazität



## WÜRFEL

In Le Monde können verschiedene Würfel verschoben oder gestapelt werden, um es Ashley zu ermöglichen, Plätze zu erreichen die er sonst nicht kommen würde. Manche der Würfel können mit Waffen zerstört werden. Alle Würfel werden an ihren Ausgangspunkt zurückgesetzt sobald Ashley den Raum verläßt.

### Würfelarten

**Marmorwürfel** Rollen Sie diese Würfel ein Feld (Fläche eines Würfels) weiter in jede unblockierte Richtung  
**Marmorwürfel mit Zähler** Identisch mit dem Marmorwürfel, allerdings wird sich der Zähler mit jeder Umdrehung um eins verringern. Erreicht der Zähler null, verschwindet der Würfel.

**Schiebe-Würfel** Verschieben Sie diese Würfel um ein Feld in jede unblockierte Richtung. Diese Würfel können zerstört werden.

**Reibungsloser Würfel** Schieben Sie diese Würfel in eine Richtung, werden sie solange weiterrutschen, bis sie auf ein Hindernis treffen oder in einen Abgrund fallen.

**Holzwürfel** Heben Sie diese Würfel auf und tragen Sie sie zu einem anderen Feld. Diese Würfel können zerstört werden.

**Magnetwürfel** Heben Sie diese Würfel auf und tragen Sie sie zu einem anderen Feld. Es gibt rote und blaue Magnetwürfel. Wenn Würfel derselben Farbe aufeinander gestapelt werden, stoßen sie sich ab und es entsteht ein Freiraum von der Größe eines Würfels zwischen ihnen. Wenn verschiedenfarbige Würfel aufeinander gestapelt werden, ziehen sie sich an und bleiben dauerhaft verbunden. Diese Würfel können, nachdem sie einmal verbunden sind, nicht mehr voneinander getrennt werden. Das magnetische Kraftfeld wirkt nur auf Würfel die übereinander gestapelt werden.



**Rat der VRF #1** – Wenn Sie Klippen erklimmen wollen, benutzen Sie Würfel oder springen Sie.

Höhe von 2 Würfeln; Ergreifen Sie die Kante und ziehen Sie sich hoch.

Höhe von 3 Würfeln; Springen Sie, um die Kante zu ergreifen und ziehen Sie sich dann hoch.

Höhe von 4 Würfeln; Ohne Hilfe unüberwindbar. Sollten Sie nur einen Würfel zur Verfügung haben, ergreifen Sie die Kante indem Sie von ihm abspringen. Bei 2 Würfeln können Sie die Kante ergreifen ohne zu springen.

**Rat der VRF #2** – Le Monde ist ein Ort voller Käusel.

Alle Würfel werden an ihren Ausgangsort zurückgesetzt, sobald Ashley den Raum verläßt.

Nutzen Sie dies um Fehler rückgängig zu machen.



## FALLEN

Es gibt viele Fallen in Le Monde. Betreten Sie sie auf eigene Gefahr.

### Fallen Markieren

Finden Sie Fallen, indem Sie Markierungen verwenden. Es gibt folgende Markierungsmethoden:

Liems benutzen

Benutzen Sie den "Stein der Weissage"

Magie benutzen

Benutzen Sie den "Markieren" Zauber

Die Falle auslösen

Einmal ausgelöste Fallen bleiben sichtbar

† Markierungen bleiben bestehen bis Ashley den Raum verläßt.

### Fallentypen

Ätzsäure

Verursacht physischen Schaden. Ätzende Säure wird unter Ashleys Füßen freigesetzt.

Eruption

Verursacht Feuer-elementaren Schaden. Flammen steigen unter Ashleys Füßen auf.

Blizzard

Verursacht Wasser-elementaren Schaden. Eiskalter Dampf wird unter Ashleys Füßen freigesetzt.

Sturmklänge

Verursacht Luft-elementaren Schaden. Rasiermesserscharfe Windstöße werden unter Ashleys Füßen freigesetzt.

Terrafälle

Verursacht Erde-elementaren Schaden. Kristallisiert in der Umgebung enthaltene Elemente.

Heiligenschein

Verursacht Lichtelementaren Schaden. Gleißendes Licht wird unter Ashleys Füßen freigesetzt.

Totenschein

Verursacht Dunkelementaren Schaden. Dunkelheit breitet sich unter Ashleys Füßen aus.

Giftgas

Verursacht Zustandsveränderung. Giftgas wird unter Ashleys Füßen freigesetzt und verursacht 'Gift' Zustand.

Paralyse

Verursacht Zustandsveränderung. Betäubungsgas wird unter Ashleys Füßen freigesetzt und verursacht 'Lähmung' Zustand.

Verwünschung

Verursacht Zustandsveränderung. Ein im Boden gefangener Dämon wird freigesetzt und verursacht 'Fluch' Zustand.

Grannus

Heilung. Die Macht der Göttin Fortuna heilt einige HP.

Gylfes

Heilung. Die göttliche Kraft der Schutzgöttin Arianrhod heilt alle Zustandsveränderungen.



## ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

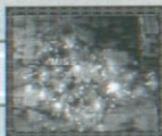
Manche Attacken oder Fallen verursachen Zustandsveränderungen. Einige Zustandsveränderungen verschwinden mit der Zeit automatisch, während andere nur unter Zuhilfenahme von Items oder Magie entfernt werden können.



STRdown	STRENGTH fällt ab.
STRup	STRENGTH erhöht sich.
INTdown	INTELLIGENCE fällt ab.
INTup	INTELLIGENCE erhöht sich.
AGLdown	AGILITY fällt ab.
AGLup	AGILITY erhöht sich.
Quick	Ashleys Schnelligkeit erhöht sich.
Silentium	Es können keine Zaubern mehr angewendet werden.
Betäubung	Der Gegner kann nur noch mit Zaubern bekämpft werden.
Gift	Die HP sinken beständig ab.
Lähmung	Ashley wird von Krämpfen beimgesucht. Seine Schnelligkeit fällt ab und er kann keine Kampf-Abilities mehr anwenden.
Fluch	STR, INT und AGL fallen ab.
Regeneration	Die Regenerationsgeschwindigkeit der HP erhöht sich.
Einbrüllen	Wehrt den nächsten auf Ashley gerichteten Zauber ab.

Ungeschützt	Die Werte der Waffen und Rüstungen fallen ab. Außerdem kann die Ausrüstung nicht mehr gewechselt werden.
Sürken	Die Werte der Waffen und Rüstungen erhöhen sich.
Luft-Fusion	Luft-Attribut der Waffe erhöht sich, Erd-Attribut hingegen fällt ab.
Feuer-Fusion	Feuer-Attribut der Waffe erhöht sich, Wasser-Attribut hingegen fällt ab.
Erd-Fusion	Erd-Attribut der Waffe erhöht sich, Luft-Attribut hingegen fällt ab.
Wasser-Fusion	Wasser-Attribut der Waffe erhöht sich, Feuer-Attribut hingegen fällt ab.
Luftresistent	Luft-Attribut der Rüstung erhöht sich, Erd-Attribut hingegen fällt ab.
Feuerresistent	Feuer-Attribut der Rüstung erhöht sich, Wasser-Attribut hingegen fällt ab.
Erdresistent	Erd-Attribut der Rüstung erhöht sich, Luft-Attribut hingegen fällt ab.
Wasserresistent	Wasser-Attribut der Rüstung erhöht sich, Erd-Attribut hingegen fällt ab.

**Rat der VRF #3** – Seien Sie vorsichtig, wenn Sie in der Nähe von Hindernissen attackieren. Hindernisse können Attacken behindern, achten Sie also darauf.



**Rat der VRF #4** – Wechseln Sie die Perspektive.

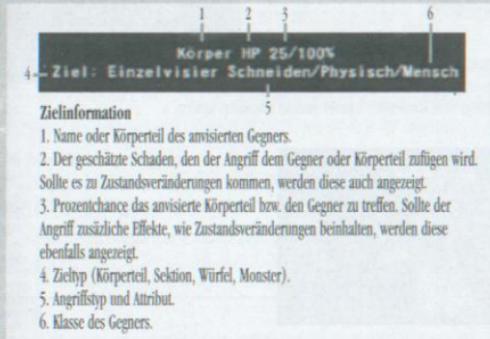
Wechseln Sie in die Egoperspektive, um höhergelegene Passagen zu erkennen und auf Klippen die Übersicht zu bewahren. Schauen Sie auch in der Egoperspektive umher, um versteckte Türen und Schatzkisten zu finden.



## KAMPFMODUS

Drücken Sie die **[Z]** Taste, um Ashley seine Waffe ziehen zu lassen und in den Kampfmodus zu wechseln. Im Kampfmodus kann Ashley weder Würfel bewegen noch Wände erklimmen.

## DER BILDSCHIRM



### Zielinformation

1. Name oder Körperteil des anvisierten Gegners.
2. Der geschätzte Schaden, den der Angriff dem Gegner oder Körperteil zufügen wird. Sollte es zu Zustandsveränderungen kommen, werden diese auch angezeigt.
3. Prozentchance das anvisierte Körperteil bzw. den Gegner zu treffen. Sollte der Angriff zusätzliche Effekte, wie Zustandsveränderungen beinhalten, werden diese ebenfalls angezeigt.
4. Ziehhyp (Körperteil, Sektion, Würfel, Monster).
5. Angriffstyp und Attribut.
6. Klasse des Gegners.

### Angriff

Der Gegner muß sich zumindest teilweise in der, durch den Kampfdom angezeigten, Reichweite befinden.

Überprüfen Sie dies, indem Sie die **[Z]** Taste drücken, um den Kampfdom aufzurufen.

Nachdem Sie sich für einen Angriffspunkt entschieden haben, drücken Sie die **[Z]** Taste, um den Gegner anzugreifen. Sollten sich mehrere Gegner innerhalb des Kampfdoms befinden, entscheiden Sie sich zuerst für einen von ihnen und greifen Sie dann an.



**KAMPFDOM**  
Zeigt die Reichweite Ihrer Angriffe an. Die Form und Größe des Kampfdoms ändert sich je nach Art der Attacke.

Gegnerische Körperteile (Angriffspunkte)

**ZIELINFORMATIONEN**  
Zeigt das momentan zum Angriff ausgewählte Körperteil des Gegners. Detailliertere Informationen erhalten Sie in Kästen links.



Wenn ein Gegner zum Angriff übergeht, wird er rot anleuchten und ein "Angriffssignal" wird über seinem Kopf erscheinen. So werden Sie frühzeitig vor Attacken gewarnt.

## KAMPF-ABILITY

Kurz nachdem Ashley Le Monde betritt, wird er sich Kampf-Abilities aneignen können. Es gibt 2 Arten von Kampf-Abilities: Chain-Abilities und Verteidigungs-Abilities.

### Kampf-Abilities benutzen

Sie können diese speziellen Techniken nutzen indem Sie sie den **[Z]**, **[X]**, und **[Y]** Tasten zuweisen.

### Sich Kampf-Abilities aneignen

Wenn Chain- oder Verteidigungs-Abilities erfolgreich angewendet werden, wird Ashley Erfahrungspunkte erhalten mit denen er sich neue Kampf-Abilities aneignen kann. Nachdem er genug Erfahrungspunkte erhalten hat, kann Ashley eine neue Kampf-Ability lernen. Um sich eine neue Kampf-Ability anzueignen, wählen Sie zwischen Chain- oder Verteidigungs-Ability um eine Liste der noch nicht erlernten Abilities aufzurufen. Wählen Sie dann die Ability aus, die Ihren Kampfsstil am besten unterstützt.



## Chain-Ability ( Zum Angriff)

Benutzen Sie Chain-Abilities indem Sie eine Taste (der Sie schon eine Chain-Ability zugewiesen haben) exakt zu dem Zeitpunkt drücken, zu dem Ashleys Schwert den Gegner trifft. Wenn Sie erfolgreich sind, wird Ihr Angriff einen zusätzlichen Effekt erzielen. Sie können mehrere Chain-Abilities ineinander übergeben lassen, indem Sie die Tasten kontinuierlich zum richtigen Zeitpunkt drücken. Mit dem richtigen Timing können Sie also mehrere, aufeinander folgende Attacken ausführen. Sollten Sie dieselbe Taste zweimal direkt hintereinander drücken, wird die Angriffsabfolge unterbrochen. Variieren Sie also Ihre Angriffe.

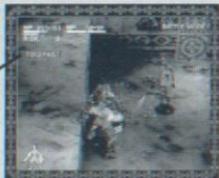
## Verteidigungs-Ability (Zur Abwehr)

Verteidigungs-Abilities können sowohl vor physischen als auch vor magischen Attacken schützen. Drücken Sie eine der Tasten, der Sie Verteidigungs-Abilities zugewiesen haben exakt zu dem Zeitpunkt, zu dem eine gegnerische Attacke Sie trifft, um in den Genuß zusätzlicher Effekte zu kommen. Im Gegensatz zu Chain-Abilities können Verteidigungs-Abilities nicht kontinuierlich hintereinander ausgeführt werden.

## Timing Feedback

Ein Kommentar wird Ihnen mitteilen, wie genau Sie den Zeitpunkt zum Drücken der Taste abgepaßt haben:

TOO FAST!	Viel zu früh
FAST!	Zu früh
COOL!	Perfektes Timing
SLOW!	Zu spät
TOO SLOW!	Viel zu spät



\*Zusätzlich zu den oben genannten, können auch die Worte GOOD!, EXCELLENT,

RIGHT ON!, PERFECT!, WELL TIMED!, NICE! oder GREAT! erscheinen, die aber alle dasselbe wie COOL! bedeuten. Achten Sie auf den Kommentar, um Ihr Timing zu verbessern.



## Eingabezeichen

Bei eingeschalteter <Eingabezeichen> Option wird Ihnen ein Ausrufezeichen den Zeitpunkt signalisieren, zu dem Sie die Taste drücken müssen. Wenn Sie die Taste zu dem Zeitpunkt drücken zu dem das Ausrufezeichen erscheint, wird sich Ihre Erfolgsrate erhöhen.

## Rat der VRF #5 – Benutzen Sie das <Karte> Kommando.

Wenn Sie einen Schlüssel oder ein Siegel finden, könnten Sie damit in der Lage sein eine bisher verschlossene Tür oder Kiste zu öffnen. Wählen Sie <Karte> aus dem Menü und suchen Sie nach Räumen, in denen sich verschlossene Türen befinden.



## BREAK-TECHNIKEN

Individuelle Spezialtechniken für jeden Waffentyp.

### Break-Techniken benutzen

Öffnen Sie das Menü und wählen Sie <Break-Technik> um eine Liste der, für den momentan ausgerüsteten Waffentyp, verfügbaren Break-Techniken zu erhalten. Wählen Sie zunächst eine Break-Technik aus der Liste und dann einen Gegner den Sie attackieren wollen.

Wählen Sie <Liste anzeigen>, um sich eine Liste aller Waffen anzusehen. Die Waffen, für die Ashley bereits Break-Techniken gelernt hat, werden in gelber Schrift dargestellt. Drücken Sie die **Y** Taste auf einem gelb dargestellten Waffentyp, um sich alle verfügbaren Break-Techniken für diesen Waffentyp anzusehen.

Das Benutzen von Break-Techniken verbraucht HP. Sich zu sehr auf sie zu verlassen kann also mehr Schaden als Nutzen bringen.

### Sich Break-Techniken aneignen

Um sich neue Break-Techniken anzueignen, muß Ashley Erfahrung mit seinen Waffen sammeln. Sammeln Sie Erfahrung indem Sie Ihre Waffen benutzen, um Gegner zu besiegen.

Da verschiedene Waffentypen unterschiedliche Break-Techniken haben, werden die mit einem bestimmten Waffentyp gesammelten Erfahrungspunkte auch nur benutzt um Break-Techniken für diesen speziellen Waffentyp freizuschalten.



## MAGIE

Um sich Zauber anzueignen, durchsuchen Sie Le Monde nach den Grimoires. Benutzen Sie die Grimoires, um die in ihren Seiten enthaltene Magie zu erlernen.

Jeder Zauber verbraucht eine bestimmte Menge MP. Solange genug MP vorhanden sind, kann Ashley jeden Zauber benutzen, den er schon gelernt hat. Sollte Ashley nicht genügend MP für einen bestimmten Zauber haben, kann er ihn auch nicht benutzen. Auf Seite 23 finden Sie eine Liste mit einigen der verfügbaren Zaubern.

### Grimoires benutzen

Wählen Sie das Grimoire das Sie benutzen wollen aus der Gegenstände Liste des <Item> Menüs. Wählen Sie dann ein Ziel für den Zauber und drücken Sie die **Y** Taste. Der im Grimoire niedergeschriebene Zauber wird die nötigen MP verbrauchen und freigesetzt werden.

### Magie benutzen

Ashley lernt jeden in einem Grimoire enthaltenen Zauber und kann ihn von da an benutzen. Wählen Sie <Zauber> aus dem Menü, um eine Liste der Zaubertypen zu erhalten. Wählen Sie dann einen Typ um eine Liste sämtlicher verfügbarer Zauber für diesen Typ zu erhalten. Wählen Sie den Zauber, den Sie benutzen wollen, um den Kampfdom zu öffnen und drücken Sie die **Y** Taste, um ihn zu benutzen. Wenn Ashley nicht genug MP hat, kann der Zauber allerdings nicht benutzt werden. Einige Zauber wirken auf einen bestimmten Bereich. Diese Zauber wirken auf alle, sich in ihrem Bereich befindlichen Ziele, Ashley eingeschlossen. Verändern Sie die Höhe des Doms, indem Sie hoch/runter auf der Richtungstaste drücken.



## SICH ITEMS ANEIGNEN

Nach manchen Kämpfen wird Ashley Items erhalten.

Wenn ein besiegter Gegner Items bei sich trägt, wird nach dem Kampf eine Liste erscheinen. Wählen Sie das Item, das Sie nehmen wollen und drücken Sie die **[O]** Taste. Um alle in der Liste befindlichen Items auf einmal zu nehmen, drücken Sie die **[R]** Taste. Ashley's Inventar ist begrenzt. Wenn Ashley keine weiteren Items mehr aufnehmen kann, drücken Sie die **[O]** Taste nochmals, um das Item Menü für das jeweilige Item aus der Liste aufzurufen. Sortieren Sie dann unnütze Items aus (oder zerlegen Sie Waffen in Ihre Einzelteile), um Platz für die Neuen zu schaffen.

Drücken Sie die **[X]** Taste, um die Liste zu schließen. Sobald Sie die Liste schließen, werden alle darin verbleibenden Items für immer verloren sein.

Einige der Items, die in Le Monde gefunden werden können:

Name	Effekt
Heilwurzel	HP erholt sich um ca. 50 Punkte
Heilknolle	HP erholt sich um ca. 100 Punkte
Wurzel der Mana	MP erholt sich um ca. 25 Punkte
Knolle der Mana	MP erholt sich um ca. 50 Punkte
Essenz d. Mönche	HP und MP erholen sich um ca. 100 Punkte
Alchemistenprobe	HP und RISK erholen sich um ca. 25 Punkte
Träne der Urd	Hebt Betäubung auf
Gebet der Elfen	Hebt Gift auf
Segen d. Geister	Hebt Lähmung auf
Lächeln der Engel	Hebt Fluch auf
Alheilmittel	Hebt Lähmung, Gift und Betäubung auf
Stein d. Weissage	Zeigt alle Fallen der momentanen Karte an



### Rat der VRF #6 – Items von unbekanntem Nutzen

Sollten Sie auf ein Item stoßen, über dessen Nutzen Sie sich nicht im Klaren sind, schauen Sie unter Gegenstände im <Item> Menü nach. Die Namen von Schlüsseln, Siegeln und Items werden dort angezeigt. Obwohl es selbst für die merkwürdigsten Items Beschreibungen gibt, liegt es am Spieler ihren Nutzen zu ergründen.

## WAFFEN- UND RÜSTUNGSENTWICKLUNG

Waffen und Rüstungen verändern sich je nachdem wie und wie oft sie benutzt werden. Wenn eine bestimmte Waffe zum Beispiel nur gegen Drachensklasse Monster verwendet wird, so wird sie sehr stark gegen diese Monsterklasse werden und gewaltigen Schaden anrichten. Indem Sie für jede Monsterklasse eine andere Waffe benutzen, können Sie so Waffen erstellen die speziell dazu geeignet sind bestimmte Monsterklassen zu besiegen. Mit Rüstungen verhält es sich ähnlich, auch Sie können gegen bestimmte Monsterklassen und Attribute stärker werden. Wenn die DP eines Items auf Null sinken, wird dieses Item deutlich an Stärke verlieren.

Um die Entwicklung von Waffen und Rüstungen zu überprüfen, wählen Sie die jeweilige Waffe oder Rüstung im <Item> Menü an und drücken Sie die **[O]** Taste, um die Statusanzeige aufzurufen. Wenn <Waffenentwicklung> und <Rüstentwicklung> im Optionsmenü eingeschaltet werden, wird die Entwicklung der Waffen und Rüstungen während der Kämpfe angezeigt.



## Waffen und Schilde demontieren

Um Waffen und Schilde in ihre Einzelteile zu zerlegen, wählen Sie <Ausrüsten> unter <Item> und dann <demontieren>. Kreieren Sie dann neue Waffen und Schilde indem Sie die Einzelteile anders miteinander, oder anderen Einzelteilen, kombinieren. Waffen und Schilde können nur in Faktoreien montiert werden.

Wählen Sie zunächst die Waffe oder den Schild, die/den Sie demontieren wollen. Der Name und das Material werden, falls vorhanden, angezeigt. Drücken Sie die **[O]** Taste, um fortzufahren und wählen Sie <JA>, um die Demontage abzuschließen.



## FAKTOREIEN

Kleine Werkstätten, Faktoreien genannt, befinden sich verstreut durch Le Monde. In diesen Faktoreien kann Ashley seine Waffen neu montieren oder reparieren. In vielen Faktoreien können allerdings nur bestimmte Materialien bearbeitet werden. Achten Sie also darauf. Wählen Sie <Ausrüsten> unter <Item>, um Ihre Waffen zu bearbeiten.



## Reparieren

Wählen Sie <Reparieren>, um die DP von Waffen, Schilden und Rüstungen komplett aufzufüllen. Allerdings können nur Waffen repariert werden, die aus Materialien bestehen, welche die jeweilige Faktorei bearbeiten kann.

Wählen Sie <Reparieren> unter <Items> und bestätigen Sie mit <JA>, um die DP sämtlicher Waffen, die in der jeweiligen Faktorei bearbeitet werden können, zu reparieren.

## Waffen montieren

Wählen Sie <Montieren> unter <Ausrüsten>. Wählen Sie danach entweder Klinge oder Griff, um eine Liste sämtlicher im Inventar befindlicher Klingen und Griffe angezeigt zu bekommen. Sollte es möglich sein, einen Edelstein anzubringen, wird Ihnen dies auch angezeigt. Drücken Sie nach der Montage entweder die **[O]** Taste, um die Montage zu bestätigen, oder die **[R]** Taste, um die Montage abzubrechen. Die Montage ist beendet, wenn die Waffe montiert ist und ein Name für sie eingegeben wurde.



1. Wählen Sie Klinge und Griff



2. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, entscheiden Sie, ob Sie noch einen Edelstein anbringen wollen und schließen Sie die Montage ab.



3. Geben Sie einen Namen für die montierte Waffe ein, um die Montage abzuschließen.

## Kombinieren

Klingen, Schilde und Rüstungen können miteinander kombiniert werden, um neue Items zu erhalten. Wählen Sie <Kombinieren> unter <Ausrüsten>, um die Kategorien anzusehen und wählen Sie dann Items welcher Kategorie Sie kombinieren wollen. Wählen Sie danach zwei Einzelteile zur Kombination und das Resultat dieser Kombination wird angezeigt werden. Um die Kombination zu vollziehen, wählen Sie <JA>; um eine andere Kombination zu vollziehen, wählen Sie <Nein>; um das Kombinieren abzubrechen, wählen Sie <Kombinieren abbrechen>.



Es können Rüstungen für alle Körperteile miteinander kombiniert werden, aber die resultierende Rüstung kann für einen völlig anderen Körperteil sein. Es ist möglich montierte Waffenteile und Rüstungen, die equipiert sind, zu kombinieren, aber sie werden dann demontiert oder deequipiert werden.

# KAMPF-ABILITIES

## BREAK-TECHNIKEN

Typ	Name	Effekt
Dolch	Gohksidan	Erzeugt Energie in der Klingenspitze, wodurch dem getroffenen Gegner massiver Schaden zugefügt wird.
Schwert	Schallbresche	Feuert eine Schallwelle ab, die den Gegner in Fetzen reißt.
Langschwert	Feuerschlund	Eine Energiewelle reißt das Leben aus dem Körper des Gegners.
Äxt & Kolben	Mistralklinge	Eine Klinge aus Licht schließt den Gegner horizontal auf.
Großaxt	Bärenritzer	Ein gleißendes Licht strahlt von der fallenden Äxtklinge aus.
Stab/Stock	Feuer und Flamme	Läßt beim Aufschlag lodernde Flammen emporsteigen.
Großkolben	Knochenkracher	Sendet intensive Schockwellen aus, die generische Knochen zersplintern.
Speer	Todesstoß	Erzeugt puren Kampfgeist in der Speerspitze, wodurch der Gegner haargenau getroffen wird.
Armbrust	Pandemoniumspieß	Der Gegner wird Höllefeuer ausgesetzt.
Waffenlos	Faustschlag	Die Faust wird von Kampfgeist umgeben und der Gegner erschlagen.

## CHAIN-ABILITIES

Name	Effekt
Volltreffer	Fügt dem Gegner zusätzlichen Schaden zu.
Lebensfunke	Erhöht die eigenen HP zu einem Teil des verursachten Schadens.
Weiße Magie	Reduziert generischen MP zu einem Teil des verursachten Schadens.
Magiezunahme	Erhöht die eigenen MP zu einem Teil des verursachten Schadens.
Spalten	Erhöht die DP der Waffe zu einem Teil des verursachten Schadens.
Paralysen-Impuls	Verursacht Paralyse
Eisbein	Verursacht Betäubung
Silentium	Verursacht Silentium
Schlangengift	Verursacht Gift



## VERTEIDIGUNGS-ABILITIES

Name	Effekt
Anti-Paralyse	Verhindert Paralyse
Magie-Absorption	Ein Teil der vom Gegner verbrauchten MP werden zu den eigenen addiert. Wirksam gegen Zauber.
Zauberspiegel	Wirft einen Teil des verursachten Schadens auf den Gegner zurück. Reduziert den eigenen Schaden nicht. Wirksam gegen magische Angriffe.
Deflektor	Wirft einen Teil des verursachten Schadens auf den Gegner zurück. Reduziert den eigenen Schaden nicht. Wirksam gegen nicht-magische Angriffe.
Block	Reduziert einen Teil des von physischen Angriffen erhaltenen Schadens.
Windschutz	Reduziert einen Teil des von Wind-Attacken erhaltenen Schadens.
Feuerfest	Reduziert einen Teil des von Feuer-Attacken erhaltenen Schadens.
Erdwall	Reduziert einen Teil des von Erd-Attacken erhaltenen Schadens.
Regenschirm	Reduziert einen Teil des von Wasser-Attacken erhaltenen Schadens.
Diabolus-Schutz	Reduziert einen Teil des von Licht-Attacken erhaltenen Schadens.
Heiligenblock	Reduziert einen Teil des von Dunkel-Attacken erhaltenen Schadens.

# LISTE DER ZAUBER

Typ Name Effekt

## ANGRIFFS-ZAUBER

Schockwelle	Physischer Angriffszauber. Starke Schockwellen treffen den Gegner.
Blitz der Götter	Windbasierter Angriffszauber. Blitzschläge verpassen dem Gegner einen ordentlichen Schock.
Feuerball	Feuerbasierter Angriffszauber. Lodernde Flammenbälle attackieren den Gegner.
Vulkananzette	Erdbasierter Angriffszauber. Rasiermesserscharfe Gesteinsbrocken regnen auf den Gegner herab.
Wasserbrunst	Wasserbasierter Angriffszauber. Intensive Kälte greift mit Schallgeschwindigkeit den Gegner an.
Seelenspaltung	Lichtbasierter Angriffszauber. Geister aus Licht greifen den Gegner an.
Schwanengesang	Dunkelbasierter Angriffszauber. Foltert den Gegner mit plötzlichem Schmerz.

## HEIL-ZAUBER

Heilen	Heilt die HP des Ziels. Fügt Untoten Schaden zu.
Kampfgeist	Hebt Paralyse auf. Dank dem Schutz des Kampfgottes, Verme.
Antidot	Hebt Gift auf. Dank dem Schutz des Meergottes, Ominus.
Segen	Hebt Fluch auf. Dank dem Schutz der Liebesgöttin, Amor.



## HILFS-ZAUBER

Heraldes	Erhöht zeitweise die STR des Ziels.
Erluchten	Erhöht zeitweise die INT des Ziels.
Dynamik	Erhöht zeitweise die AGL des Ziels.
Stärken	Erhöht zeitweise die Werte von Waffe und Rüstung des Ziels. Je höher der Level des Ziels, desto besser der Effekt.
Silentium	Macht es dem Ziel zeitweise unmöglich Zauber zu wirken.
Fixieren	Halbt die Schwebplattformen zeitweise an.
Entriegeln	Öffnet alle Türen und Kisten in der Umgebung. Hat keine Wirkung auf durch Puzzles oder Barrieren verschlossene Schlösser.
Markieren	Zeigt alle Fallen in der Umgebung an und markiert sie zeitweise.
Analyse	Analysiert die Werte der Gegner wie z. B. HP und MP. Ziele mit wenig HP sind leichter zu analysieren.

## FUSIONS-ZAUBER

Aero-Fusion	Erhöht zeitweise das Luftattribut der Waffe.
Feuer-Fusion	Erhöht zeitweise das Feuerattribut der Waffe.
Gaia-Fusion	Erhöht zeitweise das Erdattribut der Waffe.
Aqua-Fusion	Erhöht zeitweise das Wasserattribut der Waffe.

## SPEZIAL-ZAUBER

Teleportieren (Speicherpunkte)	Ermöglicht sofortige Teleportation zu beliebigen Zauberfeldern. Zeigt eine Liste aller Felder zu denen sich Ashley teleportieren kann. Wählen Sie eines aus und Ashley wird sofort dorthin transportiert.
--------------------------------	---

## SQUARE CO., LTD.

Ausführende Produzenten

Produzent und Direktor

Kunstlektor &amp; Aufsicht Charaktermodelle

Charakterdesign &amp; Aufsicht Hintergründe

Aufsicht Hintergründe

Hintergründe

Aufsicht visuelle Effekte

Visuelle Effekte

Charaktermodelle

Charakterbewegung

Hauptprogrammierer

Programmierer

Planer

Sound

Musik &amp; Kompositionen

Sound Programmierer

Sound Editor &amp; Ingenieur

Assistierender Sound Editor

Lokalisationsabteilung Manager

Stellvertretender Manager

Direktor

Assistent

Übersetzer:

Englische Übersetzung

Französische Übersetzung

Deutsche Übersetzung

CG Movie

Qualitätssicherung

Hironobu Sakaguchi, Tomoyuki Takechi,  
Hisashi Suzuki  
Yasumi Matsuno  
Hirosi Minagawa  
Akihiko Yoshida  
Akijoshi Masuda  
Yukiko Inoue, Yoshinari Hirata,  
Akiko Homie, Takafumi Hori,  
Tsutomu Moura, Hiroyuki Sano,  
Rena Sasaki, Takahiro Yamashita  
Jiro Mihune  
Noriko Ikeda  
Tomomi Fujino, Eiichiro Nakatsu,  
Tsuyoshi Kamiki  
Yasuhide Hino, Tadashi Soeda,  
Kazuhiko Takahashi, Tsunataro Yoshida  
Taka Murata  
Yoshiaki Kashtani, Satoshi Ozawa,  
Yoshinori Tsuchida, Tadashi Tsuchida,  
Kunio Yamaguchi, Mitsuo Yoshihata  
Jun Akiyama, Kazutayo Maehiro,  
Takayuki Suguro, Hidehito Tamba, Tai Yasue

SQUARE SOUNDS CO., LTD.  
Hitoshi Sakimoto  
Minoru Akao  
Tomohiro Tajima  
Jun Nakamura  
Koji Yamashita  
Akira Kashiwagi  
Aiko Ito  
Yoshiki Yamamoto

Alexander O' Smith, Amanda Jun Katsurada  
Jacques Martine  
Marcus Welner

SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.  
SQUARTZ CO., LTD.

## SQUARE SOFT INC.

Lokalisierungsabteilung Editoren

Mitproduzent

Lokalisierungsmanager

Qualitätssicherung/QA

QA Manager

Leitender Analyst

## SQUARE EUROPE LTD.

Generaldirektor

Leitender Produktmanager

Assistenzmanager Marketing / PR

Produktkoordination

Aufsicht QA

Lokalisationskoordination

Technische Unterstützung

Französisches Handbuch

Spanisches Handbuch

Italienisches Handbuch

Deutsches Handbuch

Holländisches Handbuch

QA Team

Richard Amower, Brian Bell  
Ali Kom  
Yutaka Sano

Jonathan Williams  
Matthew B. Rhoades

Yuji Shibata

Ed Valente

Stephanie Journaux

Lara Sweeney

Marc Smilde

Alison Lau

Alex Moresby

Katrín Darólle, Jean-Sebastien Ferry

Monica Costova, Jan Marc Rameken

Achilles Hilmi, Piero Cruciani,

Vincenza Bernardo

Thorsten Schaefer, Claire Thill

ACB Vertaalbureau

Luis López, Anne Driesslein, Jan Christoph  
Kolb, Christian Klemeyer, Frank Jordans,  
Joss Yooni, Karin Bakht, Michael Keidi,  
Oliver Klaus, Susannah Jenkins, Yosuke Von  
Heyden, Alberto Pepe, Gianfranco Marino,  
Marco Franceschini, Sharon Haessan,  
Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin,  
Julien Castel, Martin Schlemmer, Mathieu  
Berthelette, Yasmine Bensabri, Seb Olsan  
Berthelette, Geneviève Marier, Emm Dobson,  
Oli. Newton-Chance, Christina Borgenstierna,  
Maria Laura Arce-Alvarez, Maria Rodriguez

Besonderer Dank an: Tom, Bee, Junko, Niko, Paul, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau



# VAGRANT STORY™

**DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH**

**ERKLÄRT:**

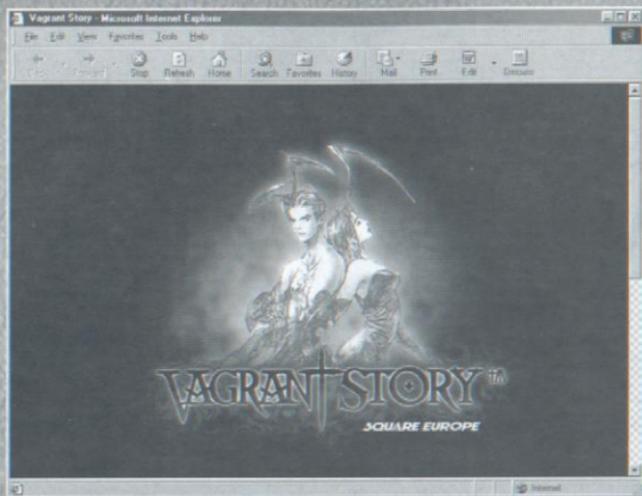
LÖSUNGSWEG | KAMPPSYSTEM | GEGENSTÄNDE  
CHARAKTERE | MONSTER | GEHEIMNISSE ...

**SQUARESOFT**



# VAGRANT STORY™

Das Abenteuer geht auf  
www.vagrantstory-europe.com weiter



**SQUARE EUROPE**  
www.square-europe.com

Developed by  
**TheWebShed**  
www.webshed.co.uk

## Customer Service Numbers

## Games Hotlines

• <b>Australia</b> ————— 1902 262 662*	————— <b>1 902 262 662*</b> *(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• <b>Österreich</b> ————— 0450 199 000 500*	————— <b>0900 970 111*</b> *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)
• <b>Belgique/België/Belgien</b> — 011/ 301 306	————— <b>0900 000 00*</b> *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• <b>Danmark</b> ————— (+45) 33 26 68 20	————— <b>+45 33 26 68 20</b> Åben Man-Tors 16.00-19.00
• <b>Suomi</b> ————— (0600) 411 911	————— <b>(0600) 411 911</b> 4.70 fin/min + ppm avoinna ark 17-21 *(2.23 F la minute)
• <b>France</b> ————— 0803.843.843	————— <b>08 36 68 22 02*</b> *(2.23 F la minute)
• <b>Deutschland</b> ————— 01805 / 766 977	————— <b>0190 578 578*</b> *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen).
• <b>Greece</b> ————— (00 301) 6777701	————— <b>090 2322 00*</b> *Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• <b>Ireland</b> ————— (01) 4054022	————— <b>1550 13 14 15 (R.O.I only)*</b> *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)
• <b>Italia</b> ————— 147 828384*	————— <b>166 814 814*</b> *(al costa di una chiamata urbana) * (Se minorenni chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• <b>Nederland</b> ————— 0495 574 817	————— <b>09 09 9 000 000*</b> *(0.99 Hfl / min)
• <b>New Zealand</b> ————— (09) 415 2447	————— <b>0900 97669*</b> *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).
• <b>Norge</b> ————— 2336 6600	————— <b>820 85 050</b> Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• <b>Portugal</b> ————— (01) 318 7450	————— <b>(01) 318 7450</b>
• <b>España</b> ————— 902 102 102	————— <b>906 333 888*</b> *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37.025pts/min +IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).
• <b>Sverige</b> ————— 08-587 610 00	————— <b>0719-310 311*</b> Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• <b>Schweiz</b> ————— 0900 55 20 55	————— <b>0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet</b> *(Fr. 1. -/min.)Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.
• <b>UK</b> ————— 08705 99 88 77	————— <b>09064 765 765 (incl.NI)</b> Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - TelecomPotential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.  
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.