



FINAL FANTASY XII

SQUARE ENIX.

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

SLES-54356

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 100KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog-Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTERENTWURF: Akihiko Yoshida. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. Dolby, Pro Logic, und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. THX pro ist eine Marke von THX Ltd., die in vielen Ländern eingetragen ist. Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Spiel verwendet die „S-FORCE“ ATRAC Decoding Middleware der Sony Corporation. „S-FORCE“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Alle Rechte sind vorbehalten. Library programs © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Herausgegeben von Square Enix Ltd. Entwickelt von Square Enix Co., Ltd.

INHALT

- • • 4 PROLOG
- • • 6 ALLER ANFANG
- 7 Grundsteuerung
- 8 Kampfsteuerung
- • • 9 DAS ABENTEUER BEGINNEN
- 9 Einstellungen
- 10 Ton-Einstellungen
- 10 Speichern und Laden
- 11 Spiel beenden
- 11 Game Over
- • • 12 DRAMATIS PERSONAE
- • • 14 UNTERWEGS IN IVALICE
- • • 15 KARTENKUNDE
- • • 16 DIE WELT BEREISEN
- • • 18 DAS MENÜ
- • • 23 DIE LIZENZEN
- 23 Grundlagen
- • • 25 LIZENZEN ERWERBEN
- 26 Espers und Mysth-Teks
- 26 Mysthrons
- • • 27 GAMBIT
- 28 Gambit Konfigurieren
- • • 32 AUF IN DEN KAMPF
- • • 36 TIPPS
- • • 39 RABANASTRE ENTDECKEN
- 40 Dein Clan
- • • 41 ONLINE REGISTRIERUNG
- • • 42 TECHNISCHE INFORMATION/
HOTLINE



PROLOG

Auf einer Welt namens Ivalice ...

*In einer Zeit, da Magie
allgegenwärtig war und Luftschiffe
Vogelschwärmen gleich durch die
Wolken zogen ...
... beginnt eine Geschichte ...*

*Die Feuer des Krieges schwelen
am Horizont. Das mächtige
Archadianische Imperium befindet
sich auf einem vernichtenden
Feldzug, dem die umliegenden
Länder nach und nach zum Opfer
fallen. Auch das kleine Königreich
Dalmasca vermag keinen
Widerstand zu leisten.*

*Zwei Jahre nach dem Fall
Dalmascas säumen Schaulustige
die Straßen der Hauptstadt
Rabanastre. Spannung liegt in der
Luft, denn der neue Konsul aus
Archadia wird erwartet.*

*Für Vaan, eines der vielen
Waisenkinder aus Rabanastre, ist
das Imperium ein verhasster
Feind. Ein Feind, der ihm seinen
Bruder und somit den letzten Rest
Familie raubte. Vaan schmiedet
den Plan, in den Palast*





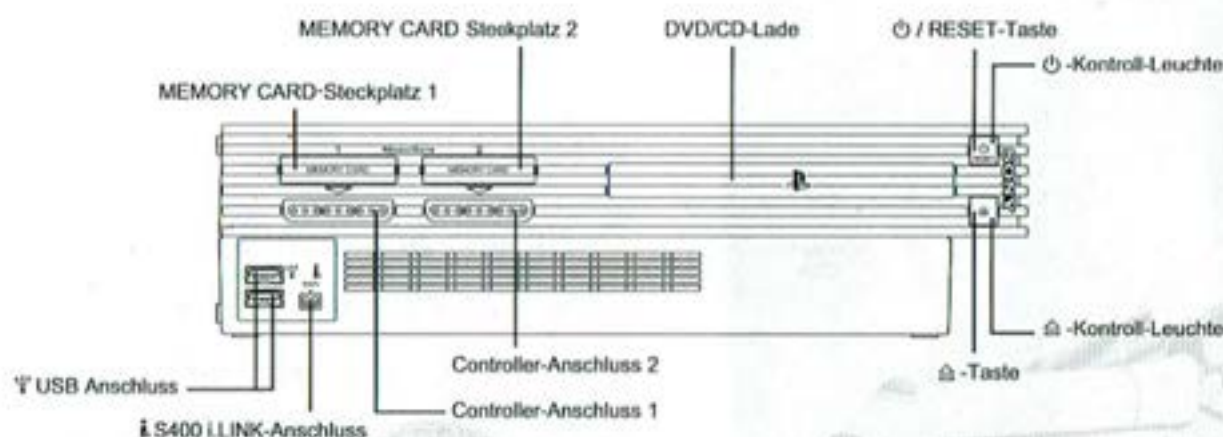
einzubrechen und den archadianischen Besatzern ihre unrechtmäßige Kriegsbeute wieder zu entreißen.

Doch was er schließlich findet, hätte sich der mutige Junge in seinen kühnsten Träumen nicht auszumalen gewagt: Auf seinem Weg begegnet ihm Prinzessin Ashe, die seit dem Krieg gegen Archadia für tot gehalten wurde. Sie ist das einzige überlebende Mitglied der Königsfamilie und somit rechtmäßige Anwärtlerin auf den dalmascanischen Thron.

Und so nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Begleite Vaan, seine Freundin Penelo, Ashe, den Luftpiraten Balthier und dessen Partnerin Fran auf ihrer Reise durch ganz Ivalice. Zu dieser illustren Runde stößt Basch, ein Hauptmann der dalmascanischen Armee, der zum Verräter wurde und seinen König ermordete.

Welche Motive stecken hinter seiner Tat und welche Geheimnisse verbergen sich hinter den Invasionsplänen des Archadianischen Imperiums ...?

ALLER ANFANG



Hinweis: Die Abbildung stimmt unter Umständen nicht mit allen PlayStation®2-Konsolentypen überein. Besitzer einer PlayStation®2 der Serie SCPH-70000 ziehen bitte das ihrem System beiliegende Handbuch zu Rate.

Schließe dein PlayStation®2 Computer-Entertainment-System so an wie in der Geräteanleitung beschrieben. Der MAIN POWER-Schalter an der Geräterückseite muss ausgeschaltet sein. Schließe einen Analog Controller (DUALSHOCK®2) an Controller-Anschluss 1 und anderes Zubehör nach Bedarf an, BEVOR du die Konsole einschaltest. Es ist ratsam, kein Zubehör anzuschließen oder aus den Anschlüssen zu entfernen, sobald die Konsole eingeschaltet ist.

Schalte die Konsole am MAIN POWER-Schalter EIN und drücke die ⏻/RESET-Taste. Sobald die ⏻-Kontroll-Leuchte grün aufleuchtet, drücke die ⏻-Taste, um die DVD/CD-Lade zu öffnen. Lege die FINAL FANTASY® XII-DVD mit dem Aufdruck nach oben in die DVD/CD-Lade und drücke abermals die ⏻-Taste. Die DVD/CD-Lade schließt sich. Betätige nun ein letztes Mal die ⏻/RESET-Taste, um das Spiel zu beginnen.

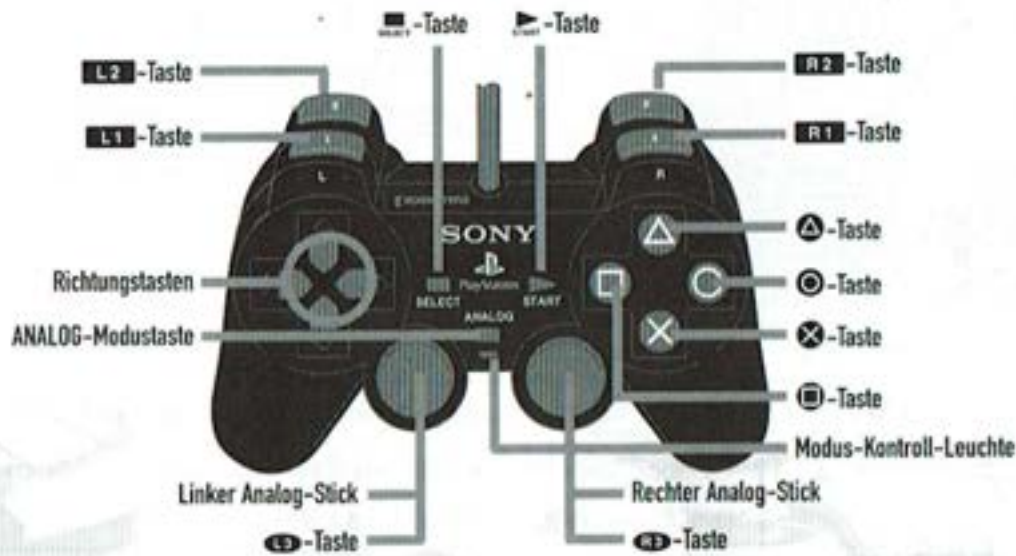
HINWEIS: Alle Informationen in dieser Anleitung waren zum Zeitpunkt des Drucks korrekt. Es ist jedoch möglich, dass in einer späten Entwicklungsphase noch Änderungen am Spiel vorgenommen wurden. Daher kann es vorkommen, dass einige Abbildungen in dieser Anleitung aus Vorversionen stammen, die leicht vom fertigen Produkt abweichen.

Memory card (8MB) (für PlayStation®2)

HINWEIS: In dieser Anleitung wird der Begriff „Memory Card“ für die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) – (SCPH-10020 E) verwendet. Memory Cards (SCPH-1020 E) die für Software im PlayStation®-Format entwickelt wurden, sind mit diesem Spiel nicht kompatibel.

Um die Spieleinstellungen und den Fortlauf des Abenteuers zu speichern, stecke eine Memory Card in MEMORY CARD-Steckplatz 1 deines PlayStation®2 Computer-Entertainment-Systems. Spielstände können von derselben Memory Card oder jeder Memory Card, die bereits gespeicherte Spielstände enthält, geladen werden. Es wird mindestens 100 KB freier Speicherplatz auf der Memory Card benötigt, um einen Spielstand zu speichern.

GRUNDSTEUERUNG



×-Taste	Auswahl bestätigen / Charaktere ansprechen (nur bei Charakteren mit einem Gesprächssymbol über dem Kopf möglich) / Objekte untersuchen (befindet sich ein Schild, eine Tür, ein Schatz oder ein anderes Objekt in deiner Nähe, erscheint ein Symbol über dem Kopf deiner Spielfigur)
○-Taste	Abbrechen / Zum übergeordneten Menü zurückkehren
Δ-Taste	Menü aufrufen / Gesprächsverlauf anzeigen (der Verlauf ist einsehbar, sobald das Symbol der Δ-Taste im Dialogfenster erscheint) / Schnelles Durchsehen von Listen im Menü etc. (zusammen mit der Richtungstaste ↑↓ drücken)
□-Taste	Charaktere ansprechen (nur bei Charakteren mit einem Gesprächssymbol über dem Kopf möglich)
Richtungstaste ↑↓	Fingerzeiger bewegen
Richtungstaste ←→	Gegner oder Nebencharakter anvisieren
Linker Analog-Stick	Gehen (bei leichtem Anschlag) / Rennen (bei vollem Anschlag)
Rechter Analog-Stick	Kamera steuern
L1-Taste, R1-Taste	Umblättern
L2-Taste	Zoom (Landkarte und Lizenzbrett)
R2-Taste	Zoom (Landkarte und Lizenzbrett)
R3-Taste	Kamera hinter dem Gruppenführer zentrieren (auch manuell mit dem rechten Analog-Stick möglich)
START-Taste	Spiel pausieren
SELECT-Taste	Landkarte anzeigen

KAMPFSTEUERUNG

-Taste	Kampfmenü anzeigen / Objekte untersuchen (befindet sich ein Schild, eine Tür, ein Schatz oder ein anderes Objekt in deiner Nähe, erscheint ein Symbol über dem Kopf deiner Spielfigur)
-Taste	Abbrechen / Zum übergeordneten Menü zurückkehren
-Taste	Menü aufrufen
-Taste	Kampfmenü aufrufen und schließen
Richtungstaste	Fingerzeiger bewegen
Richtungstaste	Gruppenführer wechseln (nur bei geschlossenem Kampfmenü möglich)
Richtungstaste	Gegner, Gefährten oder Charakter anvisieren (nur bei geschlossenem Kampfmenü möglich)
Linker Analog-Stick	Gehen (bei leichter Neigung) / Rennen (bei voller Neigung)
Rechter Analog-Stick	Kamera steuern
-Taste / -Taste	Zielgruppe ändern (um im Kampf Befehle auf Gefährten oder Gegner zu richten)
-Taste	Zielerfassung (solange die Taste gedrückt bleibt, zentriert die Kamera das aktuelle Ziel des Gruppenführers)
-Taste	Fluchtmodus (gedrückt halten und mit dem linken Analog-Stick rennen, um zu versuchen, aus Kämpfen zu fliehen)
-Taste	Kamera hinter der Spielfigur zentrieren (auch manuell mit dem rechten Analog-Stick möglich)
-Taste	Spiel pausieren
-Taste	Landkarte anzeigen

HINWEIS: Dieses Spiel unterstützt ausschließlich den Analog Controller (DUALSHOCK®2). Der Analog Controller (DUALSHOCK®2) ist automatisch auf ANALOG-Modus eingestellt (Kontroll-Leuchte: rot).

Die Vibrationsfunktion kann unter „Einstellungen“ im Menü an- und ausgestellt werden. Der Analog Controller (DUALSHOCK®2) muss an Controller-Anschluss 1 angeschlossen sein.

DAS ABENTEUER BEGINNEN

Nach Durchlauf der Demosequenz oder Drücken der -Taste während der Demosequenz erscheint der Titelschirm. Wähle „Neues Spiel“, wenn du FINAL FANTASY® XII von Anfang beginnen möchtest und „Spiel laden“, wenn du ein bereits begonnenes Abenteuer fortsetzen möchtest.



EINSTELLUNGEN

Bei Start eines neuen Spiels können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

Vibrationsfunktion

Die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUALSHOCK®2) ein- und ausschalten.

Bild-Vibration

An einigen Stellen im Spiel ruckelt der Bildschirm. Diese Funktion kann hier ein- und ausgeschaltet werden.

Untertitel

Untertitel in den Filmsequenzen ein- oder ausblenden.

Bildauflösung

Bildschirmauflösung auf normal (4:3) oder Breitbild (16:9) setzen.

Flimmer-Flicker

Unterdrückung des Bildschirmflimmerns ein- oder ausschalten.

Ton

Tonausgabe auf Mono, Stereo oder Dolby® Pro Logic II einstellen.

Bildposition

Justierung der Bildschirmposition mit Hilfe der Richtungstaste. Anhand einer Graustufentafel kann außerdem die Bildschirmhelligkeit optimiert werden.

Alles zurücksetzen

Alle Einstellungen auf die Grundeinstellung zurücksetzen.

HINWEIS: Die oben aufgeführten Einstellungen können jederzeit auch unter „Einstellungen“ im Menü vorgenommen werden. Wähle „Spiel beginnen“, um ins Abenteuer zu starten.

TON-EINSTELLUNGEN

Durch Anpassung des Tons an dein Audiosystem wird das Spielerlebnis noch intensiver.

Mono

Für Audio- und Videogeräte ohne Stereo-Ein- und Ausgänge.

Stereo

Für Audio- und Videogeräte mit Stereo-Ein- und Ausgängen.

Dolby® Pro Logic II

Dieses Spiel verfügt über eine Tonausgabe in Dolby® Pro Logic II. Um FINAL FANTASY® XII in dynamischem Surround Sound zu genießen, schließe deine Spielkonsole an eine Audioanlage an, die Dolby® Pro Logic (für 4-Kanal-Sound) oder Dolby® Pro Logic II (für 5-Kanal-Sound) wiedergeben kann.

Wenn das Playstation®2 Computer-Entertainment-System über ein AV-Kabel (Audio/Video integriert) verbunden durch einen Euro-Scart-Adapter oder über ein Euro-AV-Kabel an den Fernseher angeschlossen ist, wird empfohlen entweder Mono oder Stereo als Toneinstellung zu wählen. Die Toneinstellung Dolby® Pro Logic II kann unter oben genannten Umständen möglicherweise Probleme mit dem Ton verursachen, und eine fehlerlose Tonausgabe kann nicht mehr gewährleistet werden.

Weitere Hinweise zur Wiedergabe von Surround Sound findest du in der Bedienungsanleitung deiner Audioanlage.

 **DOLBY** Dolby, Pro Logic, und das Doppel-D-Symbol sind **PRO LOGIC II** Warenzeichen der Dolby Laboratories.

SPEICHERN UND LADEN

Speichern

Um einen Spielstand zu speichern, wird mindestens 100 KB freier Speicherplatz auf einer Memory Card benötigt. Detaillierte Angaben zum Speichern während des Spiels findest du auf Seite 17.

Laden

Um ein gespeichertes Abenteuer fortzusetzen, wähle „Spiel laden“ auf dem Titelschirm und dann den MEMORY CARD-Steckplatz, in dem sich die Memory Card mit den gewünschten Daten befindet. Eine Liste der gespeicherten Spielstände erscheint. Den Spielstand deiner Wahl lädst du mit der -Taste.

Damit gespeichert oder geladen werden kann, muss sich eine Memory Card in einem der MEMORY CARD-Steckplätze befinden.

SPIEL BEENDEN

Um das Abenteuer zu beenden, drücke die -Taste. Es erscheint der Pausenbildschirm, über den du durch Drücken der -Taste zum Titelschirm zurückkehren kannst. Bei diesem Vorgang wird der Fortgang deines Abenteuers jedoch nicht gespeichert. Stelle also sicher, dass du gespeichert hast, bevor du das Spiel beendest.

GAME OVER

Sind alle Spielfiguren kampfunfähig oder auf andere Art handlungsunfähig, endet das Spiel und es erscheint der Titelschirm. Wähle „Spiel laden“, um dein Abenteuer vom letzten Spielstand fortzusetzen.

DRAMATIS PERSONAE

VAAN

Hume, 17 Jahre

Ein Junge, der das Wort Freiheit in den Himmel malt.

Obwohl er in der dunklen und feuchten Unterstadt Rabanastres leben muss, hat Vaan seine Hoffnung selbst unter der Knute imperialer Herrschaft nicht aufgegeben. Doch sein Ziel ist: Ein Leben ohne Grenzen und Befehle. Vaan träumt davon, ein Luftpirat zu werden und frei durch die ivalisischen Lüfte zu brausen.



ASHE

Hume, 19 Jahre

Eine Prinzessin, der alles genommen ward.

Der einzige Nachkomme König Raminas' und damit die alleinige Anwärtlerin auf den Thron Dalmascas. Nach der archadianischen Invasion wurde die Prinzessin für tot erklärt. Ein Wink des Schicksals kreuzt ihren Weg mit dem Vaans und seiner Gefährten. Ashe ist sich ihrer Hilflosigkeit sehr wohl bewusst. Das Unrecht, welches ihr Königreich ereilte, lässt sich nicht ohne Weiteres in Recht verwandeln. Doch ist sie weit davon entfernt aufzugeben.



BASCH

Hume, 36 Jahre

Ein loyaler Ritter, als Verräter gebrandmarkt.

Als Hauptmann und Ritter im Alten Orden Dalmascas erwarb Basch sich durch Heldenmut und Nobilität große Verdienste. Aus zahlreichen Schlachten ging er als Sieger hervor. Er ist ein Verfechter der Gerechtigkeit, dem Unrecht ein Dorn im Auge ist. Anders als andere hohe Militärs ist Basch nicht adeligen Blutes, sondern entstammt dem einfachen Volk. Seine Landsleute liebten ihn bis zu jenem schicksalhaften Abend, an dem er unerklärlicherweise den König bei der Unterzeichnung des Friedensabkommens mit Archadia ermordete. In Ketten führte man ihn ab. Was sind die Gründe, die einen so loyalen Ritter dazu trieben, Hand an seinen eigenen Herrn zu legen?



PENELO

Hume, 17 Jahre

Vaans Freundin.

Wie Vaan ist auch Penelo in der Unterstadt Rabanastres zu Hause. Sie hat ein wachsames Auge auf Vaan und versucht, ihn aus allzu großen Schwierigkeiten, in die er sich nur zu gerne bringt, herauszuhalten.

Obwohl sie einen Großteil ihrer Angehörigen und Freunde im Krieg verloren hat, ist Penelo ihre Unbeschwertheit geblieben. Mit kleinen Gelegenheitsarbeiten schlägt sie sich durchs Leben.

Penelo ist eine ausgezeichnete Tänzerin und Sängerin, macht jedoch auch mit einer Waffe in der Hand keine schlechte Figur. Was ihr an Erfahrung auf dem Schlachtfeld fehlt, macht ihre gute Ausbildung wett. Denn Penelos Brüder, die dem Alten Orden angehörten, brachten ihr so manche Finten bei.

Penelo ist überzeugt, dass Beharrlichkeit zum Erfolg führt.



BALTHIER

Hume, 22 Jahre

Ein tollkühner Luftpirat.

Danach gefragt, würde Balthier sich sicher als einen edlen Banditen bezeichnen. Ein Räuber, der nur von denen nimmt, die es nicht anders verdienen. Seine Wege lässt er sich nicht vorschreiben, keinem Herrn gilt seine Treue.

So behände, wie er zusammen mit seiner Partnerin Fran die Lüfte durchkreuzt, bewegt Balthier sich auch durch die Frauenwelt Ivalices, nie um Komplimente und ein süffisantes Grinsen verlegen.



FRAN

Viera, Alter unbekannt

Eine Meisterin der Waffen.

Als Hüterin der Viera ist Fran genauso geübt mit dem Schwert wie mit der bloßen Hand. Ihr Geschick mit einer Klinge wird nur noch von ihrem Umgang mit einem Schraubenschlüssel erreicht. Gewissenhaft kümmert sie sich um die Wartung von Balthiers Luftschiff, der Strahl.

Als Viera ist ihr ein weitaus längeres Leben als den Hume beschert und viele Geheimnisse umranken ihre Vergangenheit. Doch die unterschiedliche Herkunft tut dem tiefen Vertrauen zwischen Balthier und Fran keinen Abbruch.

UNTERWEGS IN IVALICE

Die Welt Ivalice beherbergt drei große Kontinente: Valendia, Ordalia und Kerwon. Mögen dir folgende Ratschläge die Reise erleichtern:

FORTBEWEGUNG

Nutze den linken Analog-Stick, um deine Spielfigur zu bewegen. Neige den Stick leicht, um zu gehen, und stark, um zu rennen.

STEUERUNG DER KAMERA

Nutze den rechten Analog-Stick, um die Kamera um den Gruppenführer kreisen zu lassen. Ein Druck der **R3**-Taste justiert die Kamera wieder in ihrer Ausgangsposition hinter dem Gruppenführer. Weiterhin kann durch Drücken der **L2**-Taste das Ziel des Gruppenführers erfasst werden.

Die Veränderung der Kameraperspektive während eines Kampfes erlaubt es, nach Gefährten oder Feinden in der Umgebung Ausschau zu halten. Mache die Kamera zu deinem Verbündeten und verschaffe dir einen Vorteil in Gefechten mit mehreren Gegnern.

AKTIONS-SYMBOL

Durchstreifen die Gefährten die Gegend, so wird manchmal ein Ausrufezeichen (!) über dem Kopf des Gruppenführers erscheinen. Dies ist das „Aktionssymbol“. Es zeigt an, dass sich ein interaktives Objekt wie eine Tür, ein Schalter oder ein Schatz in der Nähe befindet. Nähert sich der Gruppenführer dem Objekt, dann erscheint statt des Aktionssymbols der Objektname. Drücke die **X**-Taste oder die **□**-Taste, um mit dem Objekt zu interagieren.



GESPRÄCHSSYMBOL

Alle Charaktere, über deren Köpfen ein Gesprächssymbol schwebt, haben Geschichten zu erzählen und warten nur darauf, durch Drücken der **X**-Taste oder der **□**-Taste angesprochen zu werden.



Gesprächsverlauf

Bei längeren Gesprächen ist es möglich, durch Drücken der **△**-Taste alles Gesagte noch einmal durchzublätern, sobald im Dialogfenster das Symbol der **△**-Taste erscheint. Mit der **△**-Taste und **X**-Taste bzw. der Richtungstaste **↑↓** können die Dialoge durchgeblättert werden.

KARTENKUNDE

Drei Typen von Karten begleiten die Gefährten auf ihrer Reise: die Navigationskarte, die Landkarte und die Weltkarte.

NAVIGATIONSKARTE

Diese vereinfachte Karte erscheint rechts oben auf dem Bildschirm und gibt einen groben Überblick der unmittelbaren Umgebung.



Die Navigationskarte lesen



Die aktuelle Position der Gefährten. Der rote Pfeil weist die Blickrichtung des Gruppenführers, der grüne Kegel das Sichtfeld der Kamera.

BLAUER PUNKT	ROTER PUNKT	GRÜNER PUNKT
Gefährte	Gegner	Ansprechbarer Charakter

LANDKARTE

Egal, ob die Gefährten gerade durch eine Stadt streifen oder sich mitten in einem hitzigen Gefecht befinden, durch Drücken der **SELECT**-Taste kann jederzeit die Landkarte eingesehen werden. Auf der Landkarte sind die einzelnen Abschnitte eines Gebietes verzeichnet, weiterhin Verbindungen zwischen den Abschnitten und Gebieten, wichtige Lokalitäten wie Geschäfte und manchmal auch das aktuelle Ziel.

Landkarten können bei den Mogrys der Kartengilde erworben oder in Urnen gefunden werden.

Die Landkarte lesen

AKTUELLE POSITION: Der leuchtende, orange Kreis markiert den aktuellen Aufenthaltsort des Gruppenführers. Bereiste Abschnitte erscheinen in hellem Grau, unerforschte Abschnitte hingegen sind dunkelgrau. Dies gilt jedoch nur, wenn alle Kartenabschnitte bereits aufgedeckt sind. Wenn noch keine Landkarte erworben oder gefunden wurde, sind nur bereits abgelaufene Orte auf der Karte in hellem Grau verzeichnet.

LEGENDE: Verschiedene Symbole auf der Landkarte erläutern die einzelnen Abschnitte genauer. Wählst du mit der Richtungstaste einen mit Symbolen versehenen Abschnitt und drückst die **X**-Taste, erscheint auf der rechten Kartenseite eine Legende mit wichtigen Lokalitäten. Bei Auswahl einer Lokalität in der Legende leuchtet das entsprechende Symbol auf der Karte auf.

ZOOM: Drücke die **L2**-Taste oder die **R2**-Taste, um die Kartenansicht zu vergrößern oder zu verkleinern.

WELTKARTE

Eine Übersichtskarte von Ivalice kann im Menü unter der Rubrik „Weltkarte“ aufgerufen werden. Hier kannst du alle Gebiete und Abschnitte einsehen, die die Gefährten bereits durchwandert oder von denen sie Landkarten erworben haben. Wähle ein Gebiet mit der Richtungstaste und drücke die **X**-Taste, um die Landkarte zu studieren.

Die Linien zwischen den Abschnitten auf den Landkarten markieren Verbindungswege. Im Terrain selbst erkennt man diese an einer Kette aus blauen Punkten.

DIE WELT BEREISEN

Die Möglichkeiten, durch Ivalice zu reisen, sind zahlreich:

AUF SCHUSTERS RAPPEN

Dies ist sicherlich die beschwerlichste und zeitintensivste Art der Fortbewegung, doch bist du auf Informationen oder Schätze aus, werden die Gefährten zu Fuß am schnellsten fündig. Es empfiehlt sich, neue Gebiete zumindest einmal abgelaufen zu haben.

CHOCOBOS

In den meisten Dörfern und Städten auf Ivalice werden die Gefährten auf Stallungen stoßen, bei denen sie gegen ein geringes Entgelt einen Chocobo leihen können. Die gelben Vögel lassen sich wie ein Gruppenführer steuern, bieten jedoch einige Vorteile. Ihre Geschwindigkeit ist weit höher als die eines normalen Wanderers, außerdem bleiben Chocobos unbehelligt von Monsterangriffen. Allerdings ist die Leihzeit für die Reitvögel begrenzt und nach Ablauf der Zeit heißt es leider automatisch absatteln. Wieder festen Boden unter den Füßen, kann es vorkommen, dass Monster in der Nähe die Gelegenheit für einen Angriff nutzen. Es ist also ratsam, immer ein waches Auge auf die Uhr rechts unten am Bildschirm zu haben, insbesondere, wenn der Ausritt die Gefährten durch gefährliche Regionen führt.

Absteigen kann man jederzeit durch Drücken der **O**-Taste. Man sollte jedoch beachten, dass der Chocobo dann seinen Heimweg antritt und man sich nicht erneut in den Sattel schwingen kann, auch wenn die Leihzeit noch nicht abgelaufen war.



Turbo

Durch Drücken der $\otimes$ -Taste gibt man einem Chocobo die Sporen. Für eine kurze Zeit galoppiert der Reitvogel dann in atemberaubendem Tempo. Dieser Beschleunigungsvorgang ist bis zu drei Mal möglich.

Chocobos können übrigens nicht nur in den Ställen geliehen werden. Auf Ivalice streunen auch wilde gelbe Chocobos umher. Es kann nicht schaden, zu versuchen, das Zutrauen der putzigen Vögel zu gewinnen. Denn einige Pfade können nur auf dem Rücken eines Chocobos bereist werden.

LUFTSCHIFFE

Im Verlauf des Abenteuers werden die Gefährten auch die Möglichkeit haben, mit Luftschiffen von Stadt zu Stadt zu reisen. Das ist nicht nur bequem und schnell, sie haben an Bord auch die Möglichkeit, interessante Informationen einzuholen und ihre Gil-Börse beim Schnäppchenkauf über den Wolken zu erleichtern.

SPEICHERKRISTALLE

In Städten, aber auch im Kampfterrain, werden die Gefährten an einigen Stellen auf blaue Kristalle stoßen, die „Speicherkristalle“ genannt werden. Nähern sie sich einem solchen Kristall, kann man ihn durch Drücken der $\otimes$ -Taste berühren und die Trefferpunkte (TP) und Mysth-Punkte (MP) aller Gefährten vollständig regenerieren, negative Statusveränderungen heilen und kampfunfähige Gefährten reanimieren. Darüber hinaus kann hier der Fortgang des Abenteuers festgehalten werden. Nach Auswahl eines geeigneten MEMORY CARD-Steckplatzes gelangst du auf den eigentlichen Speicherbildschirm, wo du einen freien Spielstand neu beschreiben oder einen bereits bestehenden überschreiben kannst.

Es ist jedoch ratsam, bei der Überschreibung bereits bestehender Spielstände Vorsicht walten zu lassen. Es gibt Stellen im Spiel, bei denen ein bestimmtes Gebiet nicht verlassen werden kann, bis eine bestimmte Aufgabe erfüllt ist. Wenn du dir unsicher bist, ob deine Gefährten auf ihrer gegenwärtigen Stufe und mit ihrer gegenwärtigen Ausrüstung ihre Aufgabe meistern können, dann lege vor Betreten des Gebietes lieber einen neuen Spielstand an, statt einen alten zu überschreiben.



TELEPORTATION

Unterwegs werden die Gefährten des Öfteren auf große, orange Kristalle stoßen. An diesen sogenannten „Telekristallen“ können sie sich mit Hilfe eines „Telepo-Steines“ zu jedem Telekristall teleportieren, den sie auf ihren bisherigen Pfaden berührt haben. Jede Teleportation verbraucht einen Telepo-Stein.

Genau wie Speicherkristalle können auch Telekristalle zum Speichern des aktuellen Spielgeschehens und Heilen der Gefährten genutzt werden.

Es gibt weitere Möglichkeiten der Fortbewegung, die jedoch auf bestimmte Gebiete beschränkt sind. Um den Gefährten ihr Fortkommen zu erleichtern, müssen solch verborgene Orte jedoch erst gefunden werden.



DAS MENÜ

Durch Drücken der **△**-Taste wird das Menü geöffnet. Im Menü kann man u.a. den Gesundheitszustand eines Gefährten einsehen oder ihn mit Waffen und Rüstungsgegenständen ausstatten. Ebenso können hier diverse Spieleinstellungen vorgenommen werden.



DIE KAMPFMITGLIEDER

Mittels der Rubrik „Kampfmitglieder“ werden die Gefährten bestimmt, die sich aktiv am Kampfgeschehen beteiligen. Nachdem mit der **×**-Taste ein entsprechender Gefährte ausgewählt wurde, kann er mit der Richtungstaste **←→** als Kampfmitglied ein- oder ausgegliedert werden. Es können höchstens drei Gefährten aktiv an einem Kampf teilnehmen. Die restlichen Gefährten nehmen als Reservemitglieder nur passiv am Kampfgeschehen teil, können aber jederzeit über das Menü rekrutiert werden.



HINWEIS: Im Kampf können Aktionen ausführende oder anvisierte Gefährten nicht ausgegliedert werden, bis diese nicht mehr anvisiert werden oder die entsprechende Handlung vollzogen ist.

DIE GASTCHARAKTERE

Im Verlauf der Geschichte wird die illustre Gruppe der Gefährten immer wieder durch das Hinzustoßen eines neuen Gefährten erweitert. Zwar reihen sich diese „Gäste“ in die Gruppe der Gefährten ein, sie handeln jedoch aus eigener Initiative heraus und nehmen keinerlei Befehle entgegen.

Gleichmaßen nehmen sie stets aktiv am Kampfgeschehen teil, und weder kann ihre Ausrüstung geändert werden noch sammeln sie merklich an Erfahrungspunkten.



DER STATUS

In dieser Rubrik erhält man Einsicht in die grundlegenden Attribute des Gefährten und weiterführende Informationen über mögliche Zustandsveränderungen, denen der Gefährte ausgesetzt ist. Um den Status des nächsten Gefährten zu erfahren, drücke die **L1**-Taste oder die **R1**-Taste.

DIE ATTRIBUTE

STUFE	Die Entwicklungsstufe des Gefährten.
TP	Die aktuellen und maximalen Trefferpunkte des Gefährten. Sinken die TP auf null ist der Gefährte kampfunfähig; die maximalen TP erhöhen sich proportional zur Entwicklungsstufe oder durch den Erhalt bestimmter Lizenzen.
MP	Die aktuellen und maximalen Mysth-Punkte des Gefährten. Das Wirken von Zauber verbraucht MP; die maximalen MP erhöhen sich proportional zur Entwicklungsstufe.
LP	Lizenzpunkte, die man durch Besiegen von Gegnern erhält und die gegen neue Lizenzen eingetauscht werden können.
EP/NOCH	Die aktuellen und die zum Erreichen der nächsten Entwicklungsstufe noch benötigten Erfahrungspunkte eines Gefährten. EP erhält man durch Besiegen von Gegnern.
Angriff	Die Durchschlagskraft eines Gefährten. Je höher der Wert, desto größer ist der physische Schaden, den er einem Gegner zufügen kann. Die Durchschlagskraft hängt in erster Linie von der angelegten Waffe ab.
Abwehr	Die Abwehrkraft eines Gefährten. Je größer der Wert, desto kleiner fällt der erlittene physische Schaden aus. Die Abwehrkraft hängt in erster Linie von der angelegten Rüstung ab.

Magie-Abwehr	Die magische Abwehrkraft eines Gefährten. Je größer der Wert, desto kleiner der Schaden gegnerischer Angriffszauber. Die magische Abwehrkraft hängt in erster Linie vom getragenen Kopfschutz ab.
Reflex	Bestimmt die Fähigkeit eines Gefährten, physische Angriffe abzuwehren. Je größer der Wert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass der Gefährte feindliche Angriffe blockt.
Magie-Reflex	Bestimmt die Fähigkeit eines Gefährten, magische Angriffe abzuwehren. Je höher der Wert, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass gegnerische Angriffszauber ohne Wirkung bleiben.
Stärke	Die Stärke nimmt Einfluss auf das Attribut „Attacke“. Der Stärkewert steigt proportional zur Entwicklungsstufe und indem bestimmte Lizenzen erstanden werden.
Magie	Bestimmt die magische Wirkungskraft eines Gefährten. Der Magie-Wert steigt proportional zur Entwicklungsstufe oder wird durch das Erwerben bestimmter Lizenzen positiv beeinflusst.
Konstitution	Bestimmt die Widerstandskraft des Gefährten gegenüber Zustandsveränderungen. Der Wert steigt proportional zur Entwicklungsstufe und wirkt sich gleichermaßen auf die Durchschlagskraft einiger Waffen aus.
Agilität	Bestimmt die Zeit, die benötigt wird, bis ein Gefährte eine Handlung ausführen kann. Die Agilität wirkt sich ebenfalls auf die Durchschlagskraft mancher Waffen aus.

Die oben angeführten Attribute werden modifiziert, sobald ein Gefährte mit der entsprechenden Waffe oder Rüstung ausgerüstet wird. Auch einige der Accessoires haben Einfluss auf die Attributwerte eines Gefährten.

Damit die Gefährten in FINAL FANTASY® XII eine höhere Entwicklungsstufe erreichen, müssen Lizenzen erworben werden. Diese Lizenzen ermöglichen den Gefährten das Tragen neuer Waffen und Rüstungen, so wie auch neue Zauber und Techniken über Lizenzen erlernt werden können. Für eine detaillierte Beschreibung des Lizenz-Systems siehe Seite 22.

DAS AUSTRÜSTEN

Die Ausrüstung der Gefährten erfolgt individuell. Neben der Möglichkeit, einem Gefährten über den Befehl „Optimum“ die automatisch stärkste Ausrüstung anzulegen, können einzeln „Waffe“, „Sekundär“, für z. B. Schilde, „Kopf“, „Torso“ und „Accessoire“ manuell ausgerüstet werden.

Um einen Gefährten manuell auszurüsten, wähle zuerst „Anlegen“ und dann die „Art“ der Ausrüstung. Ist die ausgewählte „Art“ eine Waffe, so können mit der Richtungstaste $\leftarrow \rightarrow$ oder mit der **L1**-Taste und der **R1**-Taste die einzelnen Waffenklassen durchgesehen werden.

Die Wirkung eines Ausrüstungsgegenstandes auf die Attribute wird unmittelbar ersichtlich, sobald der Fingerzeiger einen entsprechenden Gegenstand markiert. Wird der modifizierte Wert in blau angezeigt, liegt eine Aufwertung des Attributes vor, während rot eine Abwertung bedeutet. Grau markierte Ausrüstungsgegenstände können nicht angelegt werden, da sie entweder von einem anderen Gefährten belegt sind oder die dazugehörige Lizenz noch nicht erworben wurde. Die Lizenz-Tabelle rechts im Bild unterhalb der Avatars lässt erkennen, welche Lizenzen bereits erworben wurden.

Ausrüstungsmenü



- 1 Der Gefährte, dessen Ausrüstung geändert werden soll.
- 2 Die aktuelle Ausrüstung des Gefährten.
- 3 Veränderter Wert durch Anlegen eines anderen Ausrüstungsgegenstandes.
- 4 Die Liste der Ausrüstungsgegenstände.
- 5 Die Lizenz-Tabelle, aus der hervorgeht, welche Lizenzen bereits erworben wurden.

Waffe	Der Gefährte wird mit ein- oder zweihändigen Waffen oder Schusswaffen ausgerüstet.
Sekundär	Bei einhändigen Waffen kann der Gefährte einen Schild tragen bzw. wird hier seine Schusswaffe munitioniert, sofern eine ausgerüstet ist.
Kopf	Kopfschutze, wie z. B. Helme, steigern die Magie-Abwehr.
Torso	Rüstungen für den Oberkörper steigern die Abwehr.
Accessoire	Accessoires mit unterschiedlichen Effekten können dem Gefährten eine zusätzliche Hilfe sein.

Fertigkeitenliste

Ist ein Gefährte im Menü mit dem Fingerzeiger markiert, so kann mit der -Taste seine Fertigkeitenliste aufgerufen werden. Die Fertigkeitenliste umfasst sämtliche Zauber, Techniken, Esper und Mysth-Teks, die ein Gefährte bereits erlernt hat. Grau markierte Zauber müssen noch erlernt werden. Mit der -Taste und der -Taste können die verschiedenen Fertighkeitslisten eines Gefährten durchblättert werden. Durch Anwahl mit der Richtungstaste erhält man Informationen über die entsprechende Fertigkeit.

LIZENZEN

In der Rubrik „Lizenzen“ können im Austausch gegen Lizenzpunkte neue Lizenzen erworben werden. Das Erstellen neuer Lizenzen ist in FINAL FANTASY® XII für die Entwicklung der Gefährten maßgeblich. Der Besitz von Lizenzen ist die Voraussetzung für die Nutzung neuer Waffen und das Erlernen von Zaubern und Techniken.

Die Gefährten erhalten ihre Lizenzpunkte (LP) zusammen mit ihren Erfahrungspunkten, nachdem ein Gegner besiegt wurde. Wie LP konsumiert werden, erfährst du auf Seite 24.

GAMBIT

In dieser Rubrik können die Gambits der Gefährten konfiguriert werden. Gambits sind definierbare automatisierte Handlungen, die das Kampfverhalten der Gefährten bestimmen.

Für weiterführende Erläuterungen rund um das Thema Gambit siehe Seite 27.

WELTKARTE

Hier offenbart sich die weite Welt von Ivalice auf der Weltkarte sowie diversen Landkarten, die sich im Besitz der Gefährten befinden.

INVENTAR

Hier sind alle Gegenstände aufgelistet, die die Gefährten mit sich führen.

CLAN-BERICHT

Der Clan-Bericht ist ein Kompendium, das aus vielen nützlichen Informationen besteht, die teilweise von anderen ivalisischen Abenteurern zusammengetragen und zu diesem Sammelwerk vereint wurden.

Die breite Palette dieses Werkes umfasst zum einen eine ausführliche Jagdgeschichte, zum anderen auch hilfreiche Informationen für Abenteureranfänger. Nachdem eine bestimmte Mission erfolgreich ausgeführt wurde, erhalten die Gefährten als Belohnung diesen Bericht. Es wird allgemein empfohlen, des Öfteren einen Blick in den Clan-Bericht zu werfen, hat er doch schon vielen verzweifelten Abenteurern aus der Misere geholfen.

EINSTELLUNGEN

Hier können verschiedene Einstellungen zum Spiel vorgenommen werden.

Wenn eine Liste wie z. B. die der Gegenstände zu lang wird, um die komplette Auflistung kompakt auf der Menüoberfläche einzublenden, kann sie durch Drücken der -Taste und der Richtungstaste  seitenweise bewegt werden.

DIE LIZENZEN

Das Erwerben neuer Lizenzen ist in FINAL FANTASY® XII von elementarer Bedeutung, wenn es um die Entwicklung der Gefährten geht. Lizenzen werden benötigt, um die Gefährten mit neuen Waffen und Rüstungen zu equipieren, so wie auch das Lernen neuer Zauber und Techniken den Erwerb von Lizenzen voraussetzt.

GRUNDLAGEN

Neben den Lizenzen, die es den Gefährten erlauben, sich mit neuen Ausrüstungsgegenständen auszustatten, existieren solche, die den maximalen TP-Wert steigern oder die Anzahl der Gambit erhöhen. Lizenzen werden auf dem sogenannten »Lizenzbrett« im Austausch gegen »Lizenzpunkte« (LP) erworben. Lizenzpunkte ergattert man durch Besiegen von Gegnern.

Jedem Gefährten steht ein Lizenzbrett zur Verfügung, das in seinem Aufbau für jeden Gefährten identisch ist.

Der Erwerb neuer Lizenzen erlaubt einem Gefährten jedoch nicht automatisch die Nutzung eines Zaubers oder einer Technik. Es muss der dazugehörige Zauber oder die dazugehörige Technik gekauft oder gefunden werden. Sobald dies geschehen ist, wird der Gefährte durch den Erwerb der entsprechenden Lizenz in der Lage sein, den Zauber oder die Technik auszuführen.

Allerdings werden optionale Lizenzen, die sich auf bestimmte Grundfertigkeiten wie die TP auswirken, unmittelbar mit dem Erwerb der Lizenz wirksam und bedürfen keines besonderen Gegenstandes.

LIZENZEN AUSSUCHEN

Neben der Tatsache, dass der Erwerb neuer Lizenzen LP konsumiert, unterliegt er keiner gesonderten Regelung. Lizenzen sind in verschiedene Kategorien unterteilt, die auf dem Lizenzbrett in unterschiedlichen Bereichen angesiedelt sind. Wird ein Lizenzfeld freigeschaltet, offenbaren sich die Lizenzen der anliegenden Felder, die zumeist mächtiger, aber auch kostenaufwendiger sind als die soeben erworbene Lizenz.

AUFBAU DES LIZENZBRETTES

Das Lizenzbrett ist grob in sechs Lizenzbereiche unterteilt:



- 1 Magiebereich
- 2 Accessoirebereich
- 3 Optionaler Bereich
- 4 Technikbereich
- 5 Rüstungsbereich
- 6 Waffenbereich

Um einen Gefährten im Bereich der Magie auszubilden, ist es ratsam, verstärkt in seinen Magiebereich zu investieren. Soll er jedoch den Umgang mit Waffen beherrschen, gilt es, möglichst viele Lizenzfelder im Waffenbereich freizuschalten.

DAS LIZENZBRETT

Das Lizenzbrett wird aufgerufen, indem im Menü „Lizenzen“ angewählt und ein Gefährte bestimmt wird.



- 1 Name des Gefährten/
verfügbare LP
- 2 Beschreibung der Lizenz
- 3 Erworbene Lizenzen
- 4 Zur Verfügung stehende
Lizenzen
- 5 Versteckte Lizenzen

Lizenzbrett

Der Aufbau des Lizenzbrettes ist für alle Gefährten gleich.

Verfügbare LP

Die für den Erwerb von Lizenzen zur Verfügung stehenden Lizenzpunkte.

Beschreibung der Lizenzen

Erläutert die ausgewählte Lizenz.

Erworbene Lizenzen

Von einem Gefährten bereits erworbene Lizenzen erscheinen in Farbe.

Zur Verfügung stehende Lizenzen

Noch nicht erworbene Lizenzen werden grau angezeigt. Der in der linken Fensterecke angezeigte Wert ist die Anzahl der LP, die für diese Lizenzen benötigt werden.

Versteckte Lizenzen

Versteckte Lizenzen müssen freigeschaltet werden, um Einsicht in ihre Erläuterung zu erhalten.

Durch Drücken der **L1**-Taste oder der **R1**-Taste kann jederzeit zwischen den Lizenzbrettern einzelner Gefährten hin- und hergeschaltet werden.

LIZENZEN ERWERBEN

- 1) Rufe das Lizenzbrett des Gefährten auf, für den neue Lizenzen erworben werden sollen. Mit der **L1**-Taste und der **R1**-Taste wird zwischen den Lizenzbrettern der Gefährten gewechselt.
- 2) Felder bereits erworbener Lizenzen sind auf dem Lizenzbrett kenntlich gemacht. Um ein Lizenzfeld zu wählen, benutze die Richtungstaste. Ein Stern im unten eingeblendeten Erklärungsfenster macht erstandene Lizenzen deutlich. Grauer Text impliziert, dass Zauber, Technik, Rüstung oder Waffe noch nicht zum Hab und Gut der Gefährten zählen.
- 3) Einblick – inklusive einer knappen Erläuterung – erhält man lediglich in die bereits erworbenen Lizenzen und die daran angrenzenden Lizenzfelder. Der in der linken, oberen Fensterecke eingeblendete LP-Wert zeigt die Kosten an, die zum Erwerb dieser Lizenz benötigt werden.
- 4) Versteckte Lizenzen können nicht erworben werden, unabhängig davon, wie hoch der erkämpfte LP-Wert eines Gefährten ist. Ein nicht aufgedecktes Lizenzfeld offenbart lediglich die Kategorie und die Kosten einer Lizenz.
- 5) Der Erwerb einer neuen Lizenz legt die an dieses Feld angrenzenden Felder frei. Die in eine Richtung freigeschalteten Lizenzen nehmen an Effektivität zu, doch muss dem Wirken mächtiger Zauber und dem Ausführen flinker Techniken, sowie dem Umgang mit schlagkräftigen Waffen vorerst der Prozess des Erlernens weniger effektiver Fertigkeiten vorangehen.



Die auf dem Lizenzbrett erstandenen Lizenzen wirken sich unmittelbar auf das Kampfverhalten des jeweiligen Gefährten aus.

Einen in allen Bereichen talentierten, ausbalancierten Gefährten auszubilden, mag ein Weg sein, den Spielverlauf zu gestalten, doch wird das Abenteuer an Reiz und die Gruppe an Charme und individueller Couleur gewinnen, spezialisiert man einzelne Gefährten auf bestimmte Gebiete. Ein einem Paladin ähnlicher Gefährte, der sowohl einen geübten Schwertarm hat, als auch die noble Kunst der Heilmagie beherrscht, könnte eine solche Ausbildungsmöglichkeit sein. Oder ein Schwarzmagier, der mit seinen dunklen Kräften großen Schaden anrichtet. Einen Weißmagier, der sich auf die Heilung verwundeter Gefährten konzentriert, möchte man ebenfalls nicht missen. Deinem Ideenreichtum sind praktisch keine Grenzen gesetzt! Oftmals ist für das Spielgeschehen eine auf einzelne Gebiete spezialisierte Gefährtengruppe einer in alle Richtungen austarierten, aber durchschnittlichen vorzuziehen.

ESPER UND MYSTH-TEKS

Neben den einfachen Lizenzen hält das Lizenzbrett besondere Lizenzen, wie die der Esper oder spezielle Techniken, genannt „Mysth-Teks“, versteckt. Beschwörungslizenzen, die gigantische Esper herbeirufen, erscheinen erst, nachdem die Gefährten eine Esper besiegt haben. So wie bei einfachen Lizenzen verursachen auch Esper-Lizenzen LP-Kosten und können außerdem nur von einem Gefährten erstanden werden.

Unter Mysth-Teks versteht man besondere Kampftechniken, die, einmal erworben, von den Gefährten im Kampf angewendet werden können. Auch Mysth-Tek-Lizenzen liegen auf dem Lizenzbrett verborgen und können nur erworben werden, wenn ein anliegendes Lizenzfeld aufgedeckt worden ist. Mysth-Tek-Lizenzen sind auf dem Lizenzbrett für alle Gefährten an den gleichen Stellen angesiedelt. Erwirbt ein Gefährte eine Mysth-Tek-Lizenz, verschwindet das Lizenzfeld und damit auch die Lizenz für alle anderen Gefährten.

MYSTHRONS

Erwirbt ein Gefährte eine Esper- oder Mysth-Tek-Lizenz, wird dem Kampfmenü der Befehl „Mysthrons“ hinzugefügt. Unter Anwendung sogenannter „Mysth-Pools“ ist ein Gefährte in der Lage, dem Gegner mit einer beschworenen Esper oder einer gewaltigen Mysth-Tek immensen Schaden zuzufügen.

MYSTH-POOLS

Sobald eine neue Esper- oder eine neue Mysth-Tek-Lizenz erworben wurde, erfüllt eine neue magische Kraft den bisherigen MP-Balken und lässt ihn zu einem Mysth-Pool werden. Ein Gefährte kann bis zu drei solcher Mysth-Pools besitzen, die verbraucht werden, wenn größere Mengen Mysth erforderlich sind, also beim Beschwören einer Esper oder dem Ausführen einer Mysth-Tek. Die Anzahl der Mysth-Pools die dabei verbraucht werden korrespondiert mit dem Rang der Esper oder der Mysth-Teks. Die Ausführung einer Mysth-Tek verbraucht aber mindestens einen kompletten Mysth-Pool.

MYSTH-FUSION

Der Bildschirm wechselt in den Mysth-Tek-Modus, sobald der Befehl zum Ausführen einer Mysth-Tek gegeben wurde. Mysth-Teks können einzeln ausgeführt, aber auch zu einer Mysth-Fusion erweitert werden, die ein mächtiges, synergetisches



Zerstörungspotenzial birgt. In der unteren Bildschirmhälfte sind im Mysth-Tek-Modus sowohl die zur Auswahl stehenden kombinierbaren Mysth-Teks als auch ein Timer eingeblendet. Innerhalb der verbleibenden Zeit muss durch geschicktes Kombinieren der entsprechenden Tasten eine weitere Mysth-Tek eingeleitet werden. Mit dem Ablauf der Zeit geht die Mysth-Fusion zu Ende.

Das Drücken der **R2**-Taste im Mysth-Tek-Modus hat bisweilen den Effekt, dass die Gefährten aus aufgefrischten Mysth-Pools Kraft schöpfen können, um eine Mysth-Fusion fortzuführen.

GAMBIT

Gambit modifizieren die Verhaltensweisen der Gefährten im Spiel, so dass bestimmte Handlungsabläufe automatisiert werden.

GRUNDLAGEN

Gambit setzen sich aus zwei Komponenten zusammen: Einer Aktion und einer Bedingung (sogenannte „Aktionsbedingung“), die zum Ausführen der Aktion erfüllt sein muss. Die Bedingung betrifft i. d .R. einen Gefährten oder einen Gegner; Bedingung und auszuführende Aktion müssen kompatibel sein.

Einige Aktionsbedingungen betreffen nicht nur einzelne Gefährten oder Gegner, sondern die gesamte Gruppe der Gefährten. So wirkt sich „Gefährte mit MP < 40%“ auf alle Gefährten aus, deren aktueller MP-Wert unter die 40%-Marke fällt.

Die Aktionsbedingungen, als gemeinschaftliches Gut von allen Gefährten einsetzbar, müssen als Schätze gefunden oder in Gambit-Läden gekauft werden. Die auszuführenden Aktionen bestehen aus Befehlen wie Angriff, Zauber, Techniken und Items.

Um Zauber, Items oder Techniken als Aktion zu definieren, müssen sie sich im Besitz der Gefährten befinden. Die Angriffsaktion bildet hierbei die einzige Ausnahme. Sobald man eine Aktion erhalten hat, wird sie in die Aktionsliste des Gambit-Menüs eingefügt. Für die grau markierten Aktionen müssen vorerst noch die entsprechenden Lizenzen erworben werden.

Zusätzliche Gambit-Zeilen werden auf dem Lizenzbrett durch Freischalten der entsprechenden Felder gewonnen. Außerdem können den Gambit unterschiedliche Prioritäten zugewiesen werden.

Gambit sollten stets den aktuellen Anforderungen des Spielgeschehens entsprechend flexibel konfiguriert werden. Sie können jederzeit für jeden einzelnen Gefährten an- und ausgeschaltet werden. Es kann sich als taktisch ratsam erweisen, in bestimmten Kampfphasen die Gambit auszuschalten, um einem strategischen Nachteil zu entgehen, der sonst durch unerwünscht ausgeführte Handlungen entstehen könnte.

GAMBIT KONFIGURIEREN

Um das Gambit-Menü aufzurufen, wähle „Gambit“ aus dem Menü und einen entsprechenden Gefährten.



Das Gambit-Menü

- 1 Gewählter Gefährte
- 2 AN-/AUS-Schalter
- 3 Aktionsbedingung
- 4 Aktion
- 5 Gambit-Zeile

AN-/AUS-Schalter

Schaltet alle Gambit an oder aus. Sind die Gambit mit AN aktiviert, führt der Gefährte die definierten Aktionen aus, sobald die Aktionsbedingungen erfüllt sind.

HINWEIS: Auch im aktivierten Zustand genießen manuell über das Kampfmenü eingegebene Befehle höhere Priorität als die über die Gambit definierten Aktionen. Gambit können auch im Kampfmenü an- und ausgeschaltet werden.

Aktionsbedingungen

Aktionsbedingungen beziehen sich entweder auf einen einzelnen Gefährten, auf die gesamte Gruppe oder den oder die Gegner.

Aktion

Die bei Erfüllung der Aktionsbedingung auszuführende Aktion. Aktionen, deren Lizenzen noch nicht erworben wurden, werden grau angezeigt.

Gambit-Zeile

Gambit, deren Gambit-Zeilen halbtransparent eingeblendet werden, sind entweder ausgeschaltet oder nicht aktiv. Blaue Gambit-Zeilen zielen auf Gefährten, die Zeilen in dunklem Rosé auf Gegner.

EINEN GAMBIT DEFINIEREN

- 1) Bestimme als Erstes eine Aktionsbedingung aus der links eingeblendeten Liste.
- 2) Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Kategorien, die verschiedenen Situationen im Spiel gerecht werden sollen. So gibt es auf Gefährten (z. B. „Auf Penelo“), auf TP/MP (z. B. „Gefährte mit MP < 70%“) oder auf Status bezogene Gambit (z. B. „Gefährte im Zustand 'Gemach'“), und noch eine Menge anderer Kategorien. Den Stärken und Schwächen der Gefährten und der Gegner angemessenes strategisches Kalkül wird die vielen dich erwartenden Waffengänge und magisch ausgetragenen Kämpfe zu deinen Gunsten entscheiden.
- 3) Nachdem eine Aktionsbedingung bestimmt wurde, gilt es als Nächstes, die auszuführende Aktion einzutragen. Aktionen bestehen i. d. R. aus Befehlen wie „Angriff“ oder diversen Zaubern und Techniken. Auch kann die Nutzung eines Items als auszuführende Aktion definiert werden.
- 4) Gewählte Zauber und Techniken werden nach den definierten Aktionsbedingungen ausgeführt. Dasselbe gilt für die Anwendung von Items. Ausgeführt werden die Aktionen jedoch nur, wenn genügend MP vorhanden sind oder das Item sich im Besitz der Gefährten befindet.
- 5) Um einem Gambit eine andere Priorität zuzuteilen, wähle ihn mit der $\otimes$ -Taste aus und verschiebe ihn mit der Richtungstaste $\uparrow$ / $\downarrow$. Bestätige die neue Position mit erneutem Betätigen der $\otimes$ -Taste.



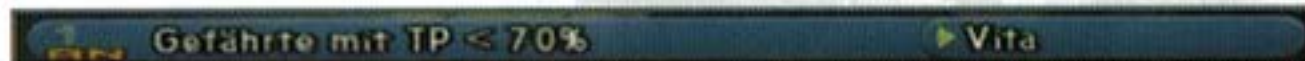
- 6) Gambit werden in der ihnen zugewiesenen Reihenfolge von oben nach unten ausgeführt. Sind die Prioritäten nicht richtig gesetzt, wird die eingetragene Aktion gar nicht oder falsch ausgeführt. Sollten die eingetragenen Gambit nicht den erwünschten Effekt haben, versuche, ihre Priorität zu ändern.
- 7) Ein Gambit kann an- und ausgeschaltet werden, indem die $\otimes$ -Taste zweimal betätigt wird. Ist ein Gambit ausgeschaltet, erscheint er dunkel und halbtransparent. So werden Gambit, deren Ausführung das Kampfgeschehen der Gefährten negativ beeinflussen könnten, deaktiviert. Ebenso können bei Bedarf alle Gambit ausgeschaltet werden.

Beachte, dass manuell über das Kampfmenü eingegebene Befehle stets eine höhere Priorität genießen als die über die Gambit vordefinierten Handlungsmuster.

Beispiele

Gambit gestalten Kämpfe effizienter und verschaffen den Gefährten Vorteile in brenzligen Situationen. Es folgen einige Beispiele zu Gambit-Einstellungen.

AKTIONSBEDINGUNGEN



Neben Aktionsbedingungen, die einzelne Gefährten oder Gegner betreffen, existieren spezielle situationsbedingte Aktionsbedingungen. Sinnvoll sind Einstellungen, die der aktuellen Situation angemessen sind.

Durch die obige Aktionsbedingung wird der Gefährte aufgefordert „Vita“ auf einen Gefährten zu wirken, dessen TP weniger als 70% seines maximalen TP-Wertes entsprechen. Ausgeführt wird der Befehl erst, wenn eben diese Kondition erfüllt ist, so dass man in der Zwischenzeit sein Augenmerk auf andere Aspekte des Kampfes legen kann, ohne sich um die Heilung verwundeter Gefährten zu sorgen.

Nicht nur TP- bzw. MP-relevante Aktionsbedingungen sind Bestandteil des Kampfsystems. Auch solche, die Zustandsveränderungen betreffen oder auf die Schwächen eines Gegners abzielen (z. B. „Gegen Hitze empfindlicher Gegner“) sind von Bedeutung.



AKTIONEN

Fliegende Gegner

▶ 1000 Stacheln

Außer dem Befehl „Angriff“ und verschiedenen Zaubern können ebenso Items und Techniken als Aktionen bestimmt werden. Durch geschicktes Kombinieren von Bedingung und Aktion können Gambit-Einstellungen mit gutem Kosten-Nutzen-Verhältnis vorgenommen werden. So führt das obige Beispiel die Technik „1000 Nadeln“ aus, wenn der Gefährte mit einem fliegenden Gegner – also einem Gegner, der vor Nahkampfwaffen gefeit ist – konfrontiert wird. Mehrere im Voraus eingestellte Gambit dienen oftmals als Präventivmaßnahme und erleichtern den Spielverlauf, indem sie gleichzeitig das Potenzial der Gefährten maximieren.



PRIORITÄTEN SETZEN

Gegner des Gruppenführers

▶ Angriff

Gefährte mit TP < 40%

▶ Vita

Die Reihenfolge der Gambit ist gleichbedeutend mit ihrer Prioritätenverteilung. Ein Gefährte wird chronologisch die Aktionen ausführen, deren Bedingungen erfüllt worden sind. Wird die oberste Aktionsbedingung nicht erfüllt, wird der zweiten Bedingung Priorität gegeben usw. Im oberen Beispiel wird der vom Gruppenführer anvisierte Gegner angegriffen, erst danach erfolgt die Heilung von Gefährten, deren TP-Wert unter 40% gefallen ist. Solange der Gruppenführer also einen Gegner im Visier hat, wird der Gefährte den Zauber „Vita“ nicht sprechen. Die Heilung erfolgt erst, wenn der Gruppenführer keinen Gegner mehr anvisiert. Um sicherzustellen, dass der Gefährte auch während des Kampfes verwundete Gefährten heilt, sollte die zweite Gambit-Zeile mit der ersten ausgetauscht werden.

AUF IN DEN KAMPF

FINAL FANTASY® XII ist stolz darauf, das revolutionäre Active-Dimension-Battle-System (ADBS) einzuführen, eine packende Verbindung der bewährten taktischen Ruhe rundenbasierter Kämpfe mit dem Adrenalin hitziger Echtzeitkämpfe.

DIE GRUNDLAGEN

Active-Dimension-Battle

Das ADBS macht Schluss mit der unterbrechenden Trennung von Erkunden und Kämpfen. Nicht länger ist der Schauplatz eines Kampfes auf einen Bildschirm begrenzt, ganze Gebietsabschnitte dienen jetzt als Kampfgebiete. Das Terrain, die Position der Kampfmitglieder und Hindernisse nehmen Einfluss auf den Kampfverlauf. Außerdem hast du die Möglichkeit, ungewollten Kämpfen aus dem Weg zu gehen, da du deine Feinde nun schon aus einiger Entfernung erspähen kannst.

Jede Monstergattung hat ihr eigenes Revier und spezifische Verhaltensweisen. Einige Gegner greifen an, sobald sie die Gefährten wahrgenommen haben, andere wiederum bleiben friedlich, solange sie nicht provoziert werden. Einige Monster bekämpfen sich sogar untereinander.

Kampfbefehle und Gambit

In den Kampf eingetreten, reicht es, jedem Kampfmitglied zu Beginn einmal den Befehl zum Angriff zu geben. Die Gefährten bekämpfen sodann ihr Ziel, bis dieses bezwungen ist. Der Angriffsbefehl muss also nicht nach jedem Treffer neuerlich erteilt werden. Ist der Gambit eines Gefährten aktiviert, so wird er sich nach den ihm zugeteilten Verhaltensmustern richten.

Behalte im Hinterkopf, dass die Gambit der Gefährten jederzeit durch direkte Befehle aus dem Kampfmenü „überschrieben“ werden können. Außerdem kann die Gambit-Funktion im selben Menü komplett deaktiviert werden.

Kampfmodi

Es gibt zwei Kampfmodi in FINAL FANTASY® XII: Warte- und Aktiv-Modus. Im Warte-Modus hält das Kampfgeschehen inne, sobald das Kampfmenü geöffnet wird. So kannst du dir in Ruhe eine Taktik zurechtlegen, ohne dich um die Attacken deiner Gegner sorgen zu müssen. Im Aktiv-Modus jedoch greifen die Gegner ununterbrochen an, auch während über das Kampfmenü neue Befehle erteilt werden. Eine Herausforderung für erfahrene Abenteurer, die neuen Nervenkitzel suchen.

Der Kampfmodus kann jederzeit über „Einstellungen“ im Menü geändert werden.

Ein Mittel zum Sieg ist nicht nur das Studieren der Eigenschaften der Gegner, sondern auch die Berücksichtigung der Beschaffenheit des Terrains. Der Kampfschauplatz ist in stetem Wandel und es ist weise, seine Gambit und Strategien an die neuen Gegebenheiten anzupassen.

AUFBAU DES KAMPFBILDSCHIRMS



- 1 Hilfe
- 2 Kampfverlauf/Zielinfo
- 3 Visierlinie
- 4 TP-Balken
- 5 Zielpfeil
- 6 Kampfmenü
- 7 Aktionsbalken
- 8 Gambit-Status
- 9 Aktuelle/Max. TP & aktuelle MP

Hilfe

Informationen über das aktuell gewählte Kommando.

Kampfverlauf/Zielinfo

Informationen über die Aktionen der Kampfmitglieder und ihrer Gegner. Bei Anvisierung eines Gegners erscheinen außerdem Angaben über diesen in der Ziel-Info.

Visierlinie

Visierlinien verbinden Aktionsausführende mit ihren Zielen. Die Farbe der Linie variiert je nach Ausführendem und Art der Aktion.

TP-Balken

Der TP-Balken gibt Auskunft über die aktuellen TP eines Ziels. Die Farbe des Balkens variiert je nach Ziel.

Zielpfeil

Dieser Pfeil geht vom Gruppenführer aus und zeigt in Richtung des Ziels. Seine Farbe verdeutlicht weiterhin, ob sich ein Ziel in Reichweite befindet oder nicht. Ein gelber Pfeil signalisiert ausreichende Nähe für die gewählte Aktion, ein roter Pfeil hingegen bedeutet, dass das Ziel zu weit entfernt ist.

Kampfmenü

Diese Liste von Kampfbefehlen wird durch das Drücken der $\otimes$ -Taste aufgerufen. Kommandos können mit der Richtungstaste $\updownarrow$ angewählt werden. Zwischen den Kampfmitgliedern wechselt man mit der Richtungstaste $\leftarrow\rightarrow$. Auch die Gambit der Kampfmitglieder können in diesem Menü AN- und AUS-geschaltet werden.

Aktionsbalken

Dieser Balken zeigt an, wie viel Zeit noch vergeht, bis der Gefährte in Aktion tritt.

Gambit-Status

Ein „G“ erscheint, wenn der Gambit eines Gefährten AN ist.

Aktuelle/Max. TP & aktuelle MP

Die aktuellen TP stehen auf der linken, die maximalen auf der rechten Seite. Rechts davon sind die aktuellen, aber nicht die maximalen MP des Gefährten verzeichnet. Die maximalen MP können über das Menü eingesehen werden.

ABLAUF EINES KAMPFES

1) Auf Tuchfühlung mit dem Gegner

Gegner mit einem roten TP-Balken sind aggressiv und greifen die Gefährten an, wenn sie sie wahrnehmen. Nach Möglichkeit sollte man seinen Gegnern jedoch erst einmal auf den Zahn fühlen, bevor man sich in einen Kampf stürzt. Mit „Analyse“ als Technik oder Attribut eines Accessoires verrät die Zielinfo in der linken oberen Bildschirmcke Details über TP, Stufe und eventuelle Schwachpunkte des anvisierten Gegners.

Gegner mit einem grünen TP-Balken bleiben so lange friedlich, wie man sie unbehelligt lässt. Man hörte jedoch auch schon Kunde von Monstern, die ohne gewaltsame Provokation urplötzlich aggressiv wurden.



2) Aktion wählen

Das Drücken der $\otimes$ -Taste oder der $\odot$ -Taste ruft das Kampfmenü auf. In diesem können verschiedene Kommandos wie „Angriff“ oder „Fertigkeiten“ ausgewählt und auf bestimmte Ziele gerichtet werden. Mit der Richtungstaste $\leftarrow \rightarrow$ wird zwischen den Kampfmitgliedern gewechselt. Gefährten, deren Gambit-Funktion AN ist, führen automatisch die ihnen durch ihre Gambit zugewiesenen Aktionen aus und müssen nicht separat instruiert werden.

3) Ziel wählen

Nachdem eine Aktion ausgewählt wurde, erscheint in der linken unteren Ecke des Bildschirms ein Fenster. In diesem werden alle möglichen Ziele in der Umgebung aufgelistet. Gleichzeitig erscheint ein roter Markierungsring um den Gegner, der aktuell als Ziel anvisiert ist. Richtet sich eine Aktion, z. B. der Heilzauber „Vita“, auf andere Kampfmitglieder, so ist der Ring blau. Drücke nach Auswahl des Ziels die $\otimes$ -Taste oder die $\odot$ -Taste, um die Aktion einzuleiten.



4) Visierlinie

Sobald Kampfmitglieder oder Gegner Aktionen eingeleitet haben, erscheint eine farbige Linie, die sie mit ihrem Ziel verbindet. Diese Linie wird „Visierlinie“ genannt. Rote Visierlinien markieren feindliche Aktionen gegen die Kampfmitglieder, blaue Visierlinien hingegen markieren auf Gegner gerichtete Aktionen der Kampfmitglieder: Grüne Visierlinien schließlich stehen für heilende Aktionen wie den Weißzauber „Vita“ oder die Benutzung eines Potions.



5) Auf ins Getümmel!

Nach Einleitung einer Aktion beginnt sich der „Aktionsbalken“ links neben dem Namen des Gefährten aufzuladen. Ist der Balken komplett aufgeladen, führt der Gefährte die Aktion aus. Ist „Angriff“ gewählt, stürzt sich der Gefährte so lange automatisch auf sein Ziel, bis er oder das Ziel besiegt ist. Es besteht also keine Notwendigkeit, das Angriffskommando erneut zu erteilen, wenn der Aktionsbalken sich entlädt. Sollte die Gambit-Funktion eines Gefährten AN-geschaltet sein, werden die durch die Gambit definierten Aktionen so lange ausgeführt, wie ihre Bedingungen erfüllt sind.

6) Weitere Aktionen während des Kampfes

Gambit können während des Kampfes jederzeit durch Auswahl eines Kommandos aus dem Kampfmenü „überschrieben“ werden. Im Kampfmenü kann die Gambit-Funktion weiterhin auf AUS gestellt werden. Wisse jedoch, dass Kommandos wie das Wechseln des Gruppenführers oder Angriffsbefehle eventuell nicht ausgeführt werden können, wenn der Gruppenführer und die anderen Kampfmitglieder zu weit voneinander entfernt sind.

Aufstellung der Kampfmitglieder

Der Gruppenführer kann unmittelbar und jederzeit durch Drücken der Richtungstaste $\updownarrow$ gewechselt werden, wenn das Kampfmenü geschlossen ist. Wird der Gruppenführer kampfunfähig geschlagen, hält das Treiben auf dem Bildschirm inne und es erscheint die Aufforderung, einen neuen Gruppenführer zu wählen. Verfügst du über den Beistand von mehr als drei Gefährten, so kannst du zudem Reservemitglieder über die Rubrik „Kampfmitglieder“ im Menü rekrutieren.

Die Flucht ergreifen

Wird der Kampf zu brenzlich und du beginnst zu fühlen, dass es besser wäre, das Weite zu suchen, oder willst du einfach nur eine Konfrontation mit besonders aggressiven Monstern vermeiden, dann kannst du mit deinen Gefährten durch Gedrückthalten der **R2**-Taste in den Fluchtmodus treten. Auf der Flucht werden alle momentanen Aktionen eingestellt und neue Aktionen (inklusive Gambit) sind unwirksam, bis die Taste losgelassen wird.

Die meisten Gegner sind nur in einem eingeschränkten Gebiet aktiv – ihrem Revier. Auf der Flucht wird ein Gegner sich anfangs an die Fersen der Gefährten heften, jedoch meist die Lust verlieren, sobald er sich zu weit von seinem Revier entfernt hat.

Wisse, dass es zwar einfacher ist, Angriffen auszuweichen, wenn man auf der Flucht ist, die Kampfmitglieder aber auch ihre Deckung vernachlässigen und so eventuelle Attacken nicht abwehren. Weiterhin sollte darauf geachtet werden, nicht in andere angriffslustige Monster zu hasten.

7) Das Ende eines Kampfes

Sind alle unmittelbaren Gegner besiegt, endet der Kampf. Gewonnene Erfahrungs- und Lizenzpunkte (EP/LP) erscheinen dort, wo ein Gegner das Zeitliche segnet. Manchmal lassen besiegte Feinde auch Schätze zurück. Diese können durch einfaches Darüberlaufen eingesammelt werden.

Angriffsserien

Werden mehrere Gegner derselben Gattung hintereinander besiegt, wird eine Angriffsserie ausgelöst. Die aktuelle Serienlänge wird für kurze Zeit in der rechten unteren Bildschirmcke eingeblendet, unmittelbar nachdem ein Gegner besiegt wurde. Die Serie hält so lange an, bis eine andere Gattung besiegt, eine Stadt betreten oder ein Speicherkristall bzw. Telekristall berührt wird. Je länger die Serie, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass ein Gegner nach seiner Niederlage Schätze zurücklässt. Angriffsserien sind zudem in Serienstufen unterteilt. Auf höheren Stufen steigt die Chance, mehr und seltenere Items zu finden sowie durch heilende Effekte wie „Vita“ belohnt zu werden.

TIPPS

Folgende Ratschläge könnten sich auf deiner Reise als nützlich erweisen:

NUTZE ANALYSE!

„Analyse“ ist eine Technik, die neben dem Namen eines Gegners auch dessen TP/max. TP, Stufe und Schwachpunkte verrät. Außerdem deckt Analyse verborgene Fallen auf. Es gibt unterschiedlichste Arten von Fallen auf Ivalice, in die unvorsichtige Abenteurer in Höhlensystemen, aber auch auf weiter Flur tapen können. Die meisten haben schädliche Effekte.

„Analyse“ ist eine wirksame Methode, solche Fallen zu umgehen.

Neben der Technik »Analyse« gibt es auch Accessoires, die es ihrem Träger erlauben, Gegner genauer unter die Lupe zu nehmen.

ACHTE AUF DIE FARBE DES GEGNERNAMENS!

Selbst wenn keiner der Gefährten „Analyse“ aktiviert hat, gibt es dennoch die Möglichkeit, die Stärke eines Gegners anhand der Farbe seines Namens in der Ziel-Info abzuschätzen.

Blau	Leichte Beute.
Gelb	Stark, aber nicht unbesiegbar.
Rot	Extrem stark. Ein Gegner, den nur ein Narr herausfordern würde.

VERKAUFE DEINE SCHÄTZE!

Die meisten Monster auf Ivalice besitzen keine Gil. Um an Geld zu kommen, müssen die Gefährten daher die Schätze verkaufen, die sie unterwegs finden. Ein Großteil der Schätze ist sowieso nutzlos für die Gefährten. Nachdem du dich also vergewissert hast, dass du einen Gegenstand nicht einsetzen kannst, verwandle ihn bei einem der vielen ivalisischen Händler zu Barem.

Der Verkauf von Schätzen hat auch den Vorteil, dass manchmal neue Handelswaren auf dem Markt erscheinen. Ihr genauer Inhalt bleibt ein Geheimnis, bis sie erworben worden sind. Doch wird auch gemunkelt, dass einige seltene Gegenstände nur als Handelswaren erstanden werden können.

ARBEITE MIT DEN BONI DEINER AUSTRÜSTUNG!

Viele Waffen und Rüstungen sind mit positiven Effekten versehen. Jede Waffenkategorie hat einen anderen Angriffsradius und einige Kategorien erlauben eher Mehrfachtreffer oder erhöhen die Wahrscheinlichkeit, einen Angriff zu blocken. Rüstungen hingegen verbessern oft die Attribute oder schwächen bestimmte Schadensarten ab. Viele magische Rüstungsgegenstände erhöhen z. B. magische Attribute wie „Magie“ oder die maximalen MP. Es empfiehlt sich daher, die Stärken und Schwächen eines Gefährten genau im Auge zu haben, wenn man ihn ausrüstet.

MACHE DICH MIT AKTIONSREICHWEITEN VERTRAUT!

Wie erwähnt unterscheiden sich die Waffenkategorien unter anderem in ihrer Reichweite. Hieb Waffen wie Dolche und Schwerter sind nur im Nahkampf von Nutzen. Fernwaffen wie Armbrüste und Feuerwaffen hingegen bringen weit entfernte oder fliegende Gegner in Bedrängnis. Ungeachtet der Nähe können fliegende Gegner nur mit Fernwaffen, Zaubern und einigen Techniken angegriffen werden. Sei dir zudem darüber bewusst, dass auch Zauber und Techniken unterschiedliche Reichweiten haben.

Ob der Gruppenführer sich nah genug an seinem Ziel befindet, um eine gewünschte Aktion auszuführen, kann an der Farbe des Zielpfeils überprüft werden. Ist dieser gelb, ist das Ziel in Reichweite. Rot signalisiert hingegen eine zu große Entfernung. Alle weiteren Kampfmitglieder bewegen sich ungeachtet ihrer Gambit automatisch in Reichweite ihrer Ziele.

BEHALTE DEINEN STATUS IM AUGE!

Nicht selten beherrschen deine Gegner Attacks, die den Status der Gefährten negativ beeinflussen und das Kampfverhalten beeinträchtigen, ja sogar bis zur Kampfunfähigkeit führen können.

STATUSVERÄNDERUNG	SYMPTOM	BEHANDLUNG
Öl	Erhöht den Schaden, den Feuerzauber erteilen	Seife
Virus	Verhindert Regeneration von TP	Vakzin
Toxin	Tödliches Gift verursacht schleichenden Schaden	Gegengift
Sturz	Reduziert konstant die TP	Regena
Stopp	Bewegungs- und handlungsunfähig	Chronos' Träne
Defix	Bewegungsunfähig	Allheilmittel*
Inakt	Handlungsunfähig	Allheilmittel*
Lehm/Stein	Der Gefährte versteinert, sobald auf 0 zurückgezählt wurde	Goldnadel
Todesurteil	Der Gefährte wird kampfunfähig, sobald auf 0 zurückgezählt wurde	Allheilmittel*
Schlaf	Bewegungs- und handlungsunfähig	Wecker
Konfus	Der Gefährte kann Freund nicht von Feind unterscheiden und nimmt keine Befehle entgegen	Riechsalz
Blind	Angriffe mit Waffen werden ungenauer	Augentropfen
Stumm	Zauber können nicht gesprochen werden	Echokraut
Gemach	Der Aktionsbalken lädt sich langsamer auf	Hast

* Die Wirkungskraft des Allheilmittels kann durch den Erwerb spezieller Lizenzen ausgeweitet werden.

ANMERKUNG: Neben den Items gibt es auch Zauber, die einige der oben genannten Zustandsveränderungen aufheben können.

RABANASTRE ENTDECKEN

Das rabanastranische Fremdenverkehrsbüro geizt nicht mit Broschüren für Touristen und Abenteurer. Mögen dir die folgende Zeilen eine Hilfe bei deinen ersten Schritten in Rabanastre, dem Ausgangspunkt deines Abenteuers, sein.

Die vorgestellten Örtlichkeiten finden sich allesamt auf der Landkarte, die du durch Drücken der -Taste einsehen kannst.

AUGEN AUF BEIM SCHNÄPPCHENKAUF – RABANASTRES EINKAUFSFÜHRER

Zum Sandmeer

Direkt an einer der Hauptstraßen in Rabanastres belebter Oststadt befindet sich diese gemütliche Taverne. Als Treffpunkt für ausgemergelte Reisende, finden sich hier schon seit Generationen trockene Kehlen und hungrige Mägen ein. Abenteurer aus allen Teilen Dalmascas kommen zudem, um einen Blick auf die Steckbriefe der zur Jagd ausgeschriebenen Monster zu werfen.

Banamis' Rassige Rüstungen

Ob dicke Metallpanzer gegen wuchtige Hiebe oder aus geheimnisvollen Garnen gewobene magische Roben, die ihre Träger mit der Dunkelheit verschmelzen lassen – Banamis steht für die beste Auswahl an Rüstungen und Schilden in der Region. Schau einfach mal rein und wirf einen Blick auf magieresistente Helme, vergoldete Brustpanzer und robuste Schilde.

Amals Waffenkammer

Diese Angebotspalette an Waffen sucht ihresgleichen! Vom Anfänger bis zum versierten Meisterfechter wird hier jeder fündig. Empfehlenswert ist besonders die neue Frühjahrskollektion einfacher Schwerter und Dolche für Abenteurer-Neulinge. Wer dem nicht ganz ungefährlichen Kampfgeschehen jedoch lieber aus sicherer Entfernung beiwohnt, der findet hier gut austarierete Fernwaffen. Selbst unkonventionelle Stöcke und Stäbe zieren die Angebotspalette Amals.

Migelos Allerlei

Ein erfolgreicher Abenteurer ist auf jede Eventualität vorbereitet. Auf einer langen Reise kann so einiges nützlich werden und allerlei findet der Kunde bei Migelo! Ob alter Haudegen oder Abenteurer-Novize, ein Besuch bei Migelo zahlt sich aus.

Batans Technikstübchen

Ständig gehen dir mitten im Kampf die MP aus? Schnöde Magie ist dir zu langweilig? Dann hat Batan genau das Richtige für dich! Techniken können schnell und einfach ausgeführt werden, verbrauchen keine MP und sind zur Krönung des Ganzen auch noch einzigartig! Also, Lizenzpunkte weise investieren und dann schleunigst zu Batan!

Yuglis Magische Welten

MP sammeln sich durch Absorption von Mysth-Spuren aus der Atmosphäre auf natürliche Weise im Körper an. Lasse sie nicht ungenutzt! Mächtige Heilsprüche vermögen dich und deine Gefährten bei Kräften zu halten, Zeitmagie manipuliert den Verlauf des Kampfes zu deinen Gunsten und tödliche Schattenmagie lehrt deine Gegner das Fürchten. Tauche ein in Yuglis Magische Welten!

Yamras Gambit-Handlung

Deine Gefährten machen im Kampf alles, nur nicht das, was du willst? Kein Problem! Mit Yamras Gambit lehrst du sie Disziplin. Da Yamras sein Sortiment ständig erweitert, lohnt es sich, im Verlauf deines Abenteuers immer mal wieder durch die Regale zu stöbern.

DEIN CLAN

Während deines Abenteuers wirst du einen sehr wertvollen Gegenstand erhalten: den Clan-Bericht. Dieses nützliche Kompendium gewährt dir Zugang zum Hauptquartier des Centurio-Clans und damit zu Mob-Informationen aus erster Hand.

Was sind Mobs?

In vielen Dörfern und Städten wirst du auf Tafeln stoßen, an denen Steckbriefe zur Jagd auf besonders gefährliche Monster angeschlagen sind. Eine kurze Kontaktaufnahme mit dem Auftraggeber und schon kann die Jagd beginnen! Und bei Erfolg winken Gil, Waffen oder kostbare Schätze.

Der Clan Centurio

Es heißt, dass auf Ivalice über hundert Clans aktiv sind. Unter diesen operiert der Clan Centurio von seinem Hauptquartier in Rabanastre aus. Angeführt werden die Centurios von dem exzentrischen Mogry Montblanc. Im Hauptquartier des Clans gibt es Infos zu Mob-Notfahndungen, die nur an Clan-Mitglieder vergeben werden. Auch über Clan-Rang und deine laufenden Mob-Aufträge lässt sich hier eine Menge Nützliches in Erfahrung bringen.

Clan-Rang

Dein Rang innerhalb des Centurio-Clans steigt mit der Anzahl an besiegten Feinden und erfolgreich abgeschlossenen Mob-Aufträgen. Nach Erreichen eines neuen Clan-Rangs erhältst du ein Geschenk vom Clan-Anführer und außerdem die Möglichkeit, neue Waren am exklusiven Clan-Stand auf dem Muzzur-Bazar zu erstehen.

Clan-Bericht

Der Clan-Bericht ist ein umfassendes Kompendium deiner Reisen durch Ivalice. Er hält deine Leistungen innerhalb des Clans fest und auch wichtige Details zu den Mob-Aufträgen, die du angenommen hast. Weiterhin finden sich hier ein informativer Katalog aller besiegten Monster und zahlreiche nützliche Abenteuertipps.

ONLINE REGISTRIERUNG

SQUARE ENIX®

IMMER NOCH NICHT GENUG?

DANN GEHE EINEN SCHRITT WEITER UND VERSCHAFTE DIR
DAS KOMPLETTE SQUARE-ENIX-ERLEBNIS, INDEM DU DICH HIER
ONLINE REGISTRIERST:

www.square-enix.com/eu/reg/

MIT INFORMATIONEN ÜBER ZUKÜNFTIGE VERÖFFENTLICHUNGEN,
ZUGRIFF AUF DIE SPANNENDE FANZONE UND PREISRÄTSELN
MIT TOLLEN PREISEN!

VERLIERE KEINE ZEIT UND MELDE DICH AN, UM EIN EXKLUSIVES
GOODIEPAKET GEWINNEN ZU KÖNNEN!

Alle Preisrätsel sind kostenfrei. Kein Kauf nötig.

TECHNISCHE INFORMATION/ HOTLINE

Sollten beim Spielen dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf

<http://support.kochmedia.com>

Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt.

Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
82152 Planegg/München

TECHNIK-HOTLINE

(erreichbar Mo-Fr 10:00 - 21:00 Uhr, Sa+So 10:00 - 16:00 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)

Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)

Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

TIPPS UND TRICKS

Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8:00 - 24:00 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)

Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)

Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)





TAUCH EIN IN DIE FANTASTISCHE WELT
VON DRAGON QUEST!



Die Reise des verwunschenen Königs

JETZT
ERHÄLTlich

PlayStation 2
SQUARE ENIX

Besuch www.dragonquest.eu.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004-2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Alle Rechte vorbehalten. © KOICHI SUGIYAMA. SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST und DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS sind Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd.

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS

JETZT ERHÄLTlich

Die Geschichte
geht weiter ...



PlayStation 2

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

© Disney Entertainment, Inc.
Developed by SQUARE ENIX

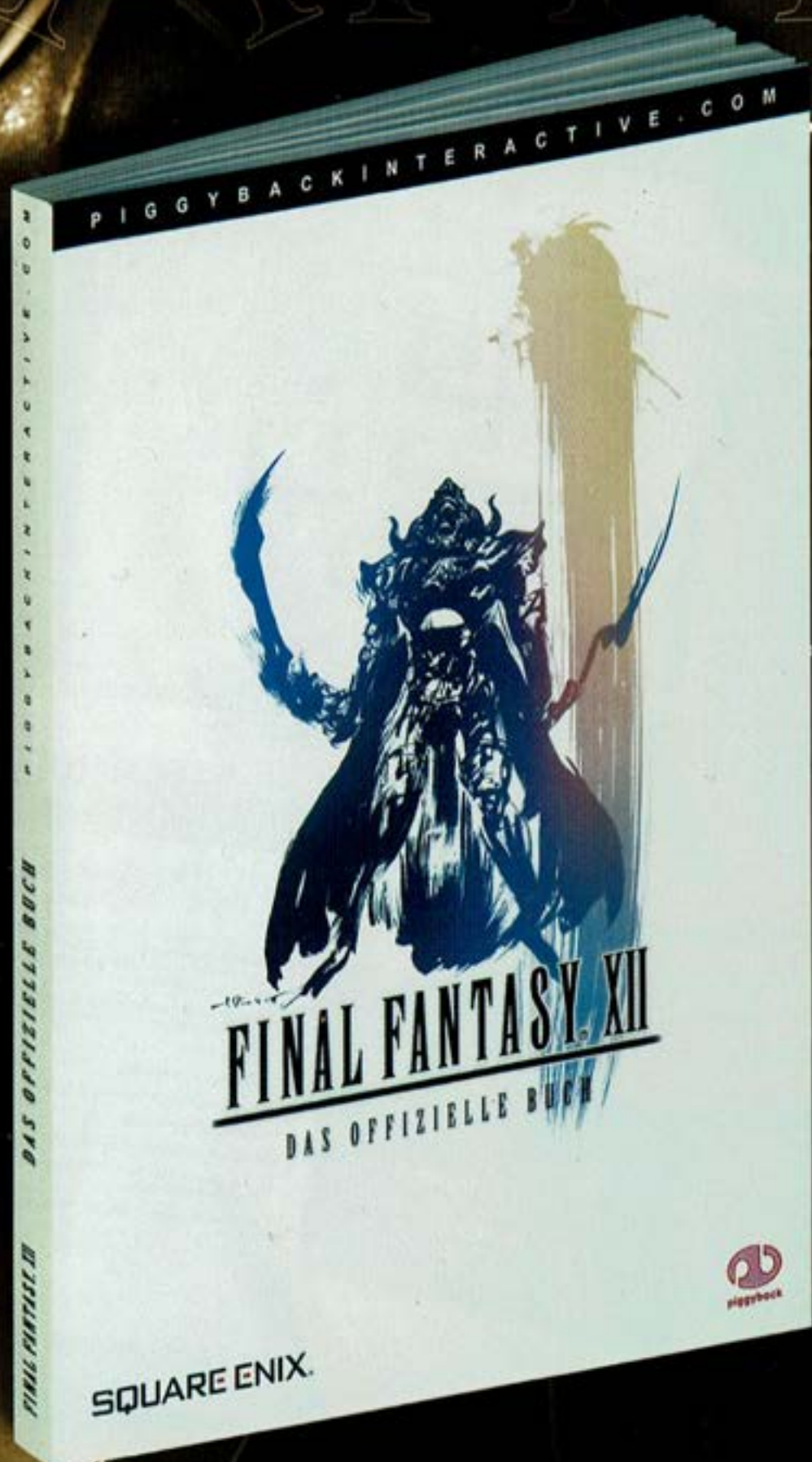


Customer Services Numbers

- **Australia** _____ **1300 365 911** _____
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** _____ **0820 500 535** _____
0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** _____ **011 516 406** _____
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** _____ **33 26 68 00** _____
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** _____ **0600-411911** _____
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden kätteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** _____ **0820 31 32 33** _____
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** _____ **01805 766 977** _____
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** _____ **00321 0678 2000** _____
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** _____ **0818 365065** _____
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** _____ **09 971170** _____
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** _____ **848 82 83 84** _____
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** _____ **21 344700** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** _____ **0495 574 817** _____
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** _____ **09 415 2447** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** _____ **820 75 050** _____
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** _____ **707 23 23 10** _____
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** _____ **902 102 102** _____
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** _____ **08 587 822 40** _____
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundeservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** _____ **0848 84 00 85** _____
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** _____ **08705 99 88 77** _____
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
Details of call costs apply only to Games Hotline Numbers.

FANTASTISCH



Das offizielle Buch zu Final Fantasy XII von Piggyback von Ivalice: Mit einem Umfang von über 300 Seiten erschließt es sämtliche Spielgeheimnisse bis hin zu kunstvollen Or

Visuell wird das Buch durch Hunderte von hochauflösenden Screenshots, ausführlichen Karten, informativen Diagrammen und übersichtlichen Tabellen unterstützt.

Detaillierte 3D-Karten verraten unter anderem die genauen Positionen aller Schätze, Händler und Kristalle.

Die einzigartigen, optionalen „Spielablauf“-Tabellen beschreiben stichpunktartig und spoilerfrei den direktesten Weg durch das Hauptabenteuer.



NALBINA-FESTUNG

EMPFOHLENE STUFE: ST 3

0-1 Öffnen des Festungseingangs

0-2 Öffnen des Festungseingangs

0-3 Öffnen des Festungseingangs

0-4 Kampf gegen

FUNDUS

Nr.	Name	Wert
1	Imperiale Schatzkiste	10.000.000
2	Imperiale Schatzkiste	10.000.000
3	Kampfschatz	10.000.000

SCHATZKISTEN

Nr.	Name	Wert	Wahrsch.	Wahrsch.	Wahrsch.	Wahrsch.	Wahrsch.	Wahrsch.	Wahrsch.
1	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000
2	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000	10.000.000

SPIELABLAUF Nr. 1

1. Folgen Sie dem roten Pfeil und öffnen Sie den roten Eingang.
2. Gehen Sie zum ersten Tor und öffnen Sie es, aktivieren Sie das Kampfmonstrum und besiegen Sie das erste imperiale Soldat.
3. Besiegen Sie das Monster.
4. Besiegen Sie sich zur nächsten Ebene.
5. Erheben Sie sich von der Erde, wie man sich selbst ausruhen.
6. Gehen Sie weiter zur nächsten Ebene.
7. Erheben Sie, wie Sie sich selbst ausruhen.
8. Erheben Sie die Stufen und klingen Sie gegen drei imperiale Soldaten.
9. Erheben Sie die Durchgänge.
10. Lassen Sie den Durchgang entlang, bis die Filmpiste beginnt.

ist ein allumfassender Begleiter auf Ihren Reisen durch die Welt
enthält diese Pflichtlektüre einfach *alles* – von Expertentipps über
original-Artworks.

Der riesige Lösungsweg durch
das gesamte Abenteuer lässt kein
Geheimnis und keine versteckte
Side-Quest aus – ein absolutes
Muss, um alles aus Final Fantasy XII
herauszuholen.

Mit dem Kapitel „Taktiken“ erfahren
Sie, wie das Spielsystem optimal
zu nutzen ist und welche Gambits
bei der Kampfstrategieplanung am
effektivsten sind.

Sämtliche Geheimnisse, Side-Quests,
Minispiele sowie Boni werden
enthüllt und ausführlich erklärt.

Anhand eines innovativen Buchstaben-Referenzsystems
finden Sie sich auch in den verzweigtesten Arealen
jederzeit und immer wieder zurecht.

➤ GEEIGNET SOWOHL FÜR NEULINGE ALS AUCH FÜR EXPERTEN.

KOSTENLOSE LESEPROBE

Besuchen Sie WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM und laden Sie kostenlos zwölf Beispielseiten aus dem Buch herunter.



„Aufwendig, tiefgründig und voller Zusatzinformationen: Piggyback-Bücher stechen hervor – nicht nur im Vergleich mit simplen Komplettlösungen, sondern auch mit fast allen anderen Lösungsbüchern.“ Edge Magazine (englische Ausgabe)
– Dezember 2006



ISBN : 978-1-903511-64-0

EAN : 9781903511640

**DAS OFFIZIELLE BUCH ZU FINAL FANTASY XII IST AB SOFORT
ÜBERALL DORT ERHÄLTlich, WO ES VIDEOSPIELE GIBT.**

© 2007 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved. Piggyback® is a registered trademark of Piggyback Interactive Limited. PIGGYBACKINTERACTIVE.COM and the Piggyback logo are trademarks of Piggyback Interactive Limited. © 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: Akihiko Yoshida. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. Reproduction or transmission, in whole or in part – on any support including on-line and off-line electronic media – is prohibited without the prior written permission of Square Enix Ltd. and Piggyback Interactive Limited.

SQUARE ENIX®

SLES-54356

5060121820524/2

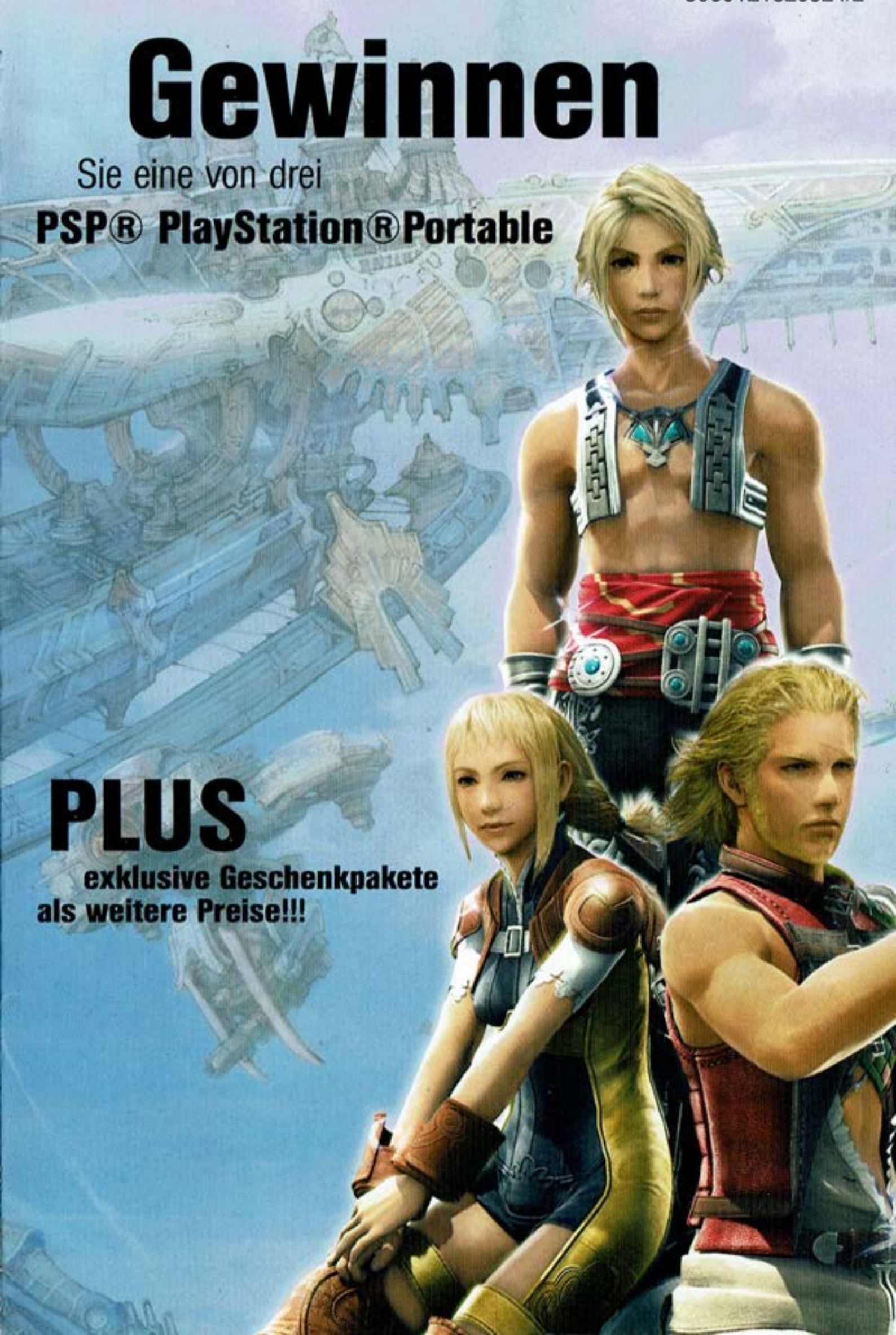
Gewinnen

Sie eine von drei

PSP® PlayStation®Portable

PLUS

**exklusive Geschenkpakete
als weitere Preise!!!**



SQUARE ENIX®

Gewinnen

Sie eine von drei

PSP® PlayStation®Portable

Wenn Sie Ihr Square Enix-Spiel registrieren, **haben Sie die Chance, 3 fantastische PSP® (PlayStation®Portable) tragbare Spielkonsolen zu gewinnen.** Die PSP® (PlayStation®Portable) gestattet es Ihnen, sich zu amüsieren, egal wo Sie auch hingehen und gibt Ihnen die Chance sich in 3-D-Spiele zu stürzen, einen Film in voller Länge anzuschauen, Ihre Photos anzusehen, Musik zu hören oder sogar im Internet mithilfe einer schnurlosen Verbindung zu surfen!

PLUS 10 exklusive Geschenkpakete als weitere Preise...

...die wir randvoll mit Square Enix-Goodies packen werden, einschließlich einer FINAL FANTASY® XII-Figur!

Um mitzumachen, füllen Sie einfach das Formular rechts aus und schicken Sie es uns per Post oder besuchen Sie unsere Online-Registrierung.

www.square-enix.com/eu/reg/

Bedingungen und Konditionen

Kein Kauf nötig. Einsendeschluss ist der 30.06.07. Die Preise sind wie beschrieben und können nicht abgeändert werden. Es gibt weder alternative Preise noch Bargeldauszahlungen. Mitarbeiter von Square Enix, Agenturen, Lieferanten und alle Personen, die beruflich mit dieser Aktion verbunden sind, sind nicht teilnahmeberechtigt. Die Gewinner werden zufällig von einem unabhängigen Preisrichter am 13.07.07 gezogen und werden innerhalb von 14 Tagen nach der Verlosung benachrichtigt. Die Entscheidung des Organisators ist endgültig und es wird auf keine Korrespondenz diesbezüglich eingegangen. Nur eine Eingabe pro Person und diese muss entweder durch das offizielle Formular (mit Tinte ausgefüllt) oder durch die Webseite erfolgen. Ein Beleg für das Einsenden wird nicht als Beweis für das Zustellen akzeptiert. Es wird keine Verantwortung für Verzögerung und Verlust von Einsendungen aufgrund der Post, technischer Schwierigkeiten oder anderer Gründe übernommen. Masseneinsendungen von Handels- oder Verbrauchergruppen oder dritter Parteien werden nicht akzeptiert. Der Name des Gewinners ist durch das Senden eines Rückumschlages an Square Enix PSP Winners, PO Box 7260, Hook RG27 8ZS innerhalb von 6 Wochen nach Einsendeschluss erhältlich. Englische Gesetzgebung ist in Kraft und englische Gerichte üben die Rechtsprechung in allen Verfahren mit dieser Aktion aus. ORGANISATOR: Square Enix Ltd., London, EC2A 4LS.

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTERENTWURF: Akshita Yoshida. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd.

"PlayStation" is a registered trademark and "PSP" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



FINAL FANTASY XII

Registrieren Sie sich online unter www.square-enix-europe.com/eu/reg/

VORNAME:

NACHNAME:

ADRESSE:

POSTLEITZAHL:

STADT:

LAND:

E-MAIL-ADRESSE:

HANDY:

GEBURTSDATUM (TT/MM/JJJJ):

GESCHLECHT (M/W):

1. GEKAUFTES SPIEL?

2. WAS BEWOG SIE ZUM KAUF DIESES SPIELS?

☐ Spielezeitschrift-Anzeige ☐ Anzeige aus anderer Zeitschrift

☐ Artikel in Spielezeitschrift ☐ Artikel in anderer Zeitschrift

Fernsehwerbung (Bitte den Sender angeben)

Fernsehrezension (Bitte die Sendung angeben)

Onlinerezension (Bitte Webseite angeben)

Onlineanzeige (Bitte Webseite angeben)

☐ Demo gespielt ☐ Empfehlung im Laden

☐ Freunde ☐ Auslage im Laden

☐ Verpackung ☐ Entwickler

☐ Spielumfang ☐ Story und Charaktere

☐ Kampfsystem ☐ Musik/Soundeffekte

3. WELCHE SPIELE-KONSOLEN BESITZEN SIE?

☐ PSP® ☐ PlayStation®2 ☐ PLAYSTATION®3

☐ GameCube ☐ Nintendo Wii ☐ Xbox 360

☐ Game Boy Advance ☐ Nintendo DS ☐ PC

4. WIEVIELE SPIELE KAUFEN SIE PRO JAHR?

☐ 1-5 ☐ 6-10 ☐ 11-20 ☐ 21+

5. WELCHE ART VON SPIELEN BEVORZUGEN SIE?

☐ Beat-em-up ☐ Denkspiele ☐ Sport

☐ Ego-Shooter ☐ Rennspiele ☐ Shoot-em-up

☐ RPG ☐ Final Fantasy-Serie ☐ Strategie

☐ Action-Adventure ☐ Rhythm-Action

6. WELCHE SPIELEWERBUNG IST IHR FAVORIT?

TV:

Zeitschriften:

7. ZEIT IM INTERNET PRO WOCHE? (Std.)

☐ 0-10 ☐ 11-20 ☐ 21-30 ☐ 31-40 ☐ 41+

8. ZEIT VOR DEM FERNSEHER PRO WOCHE? (Std.)

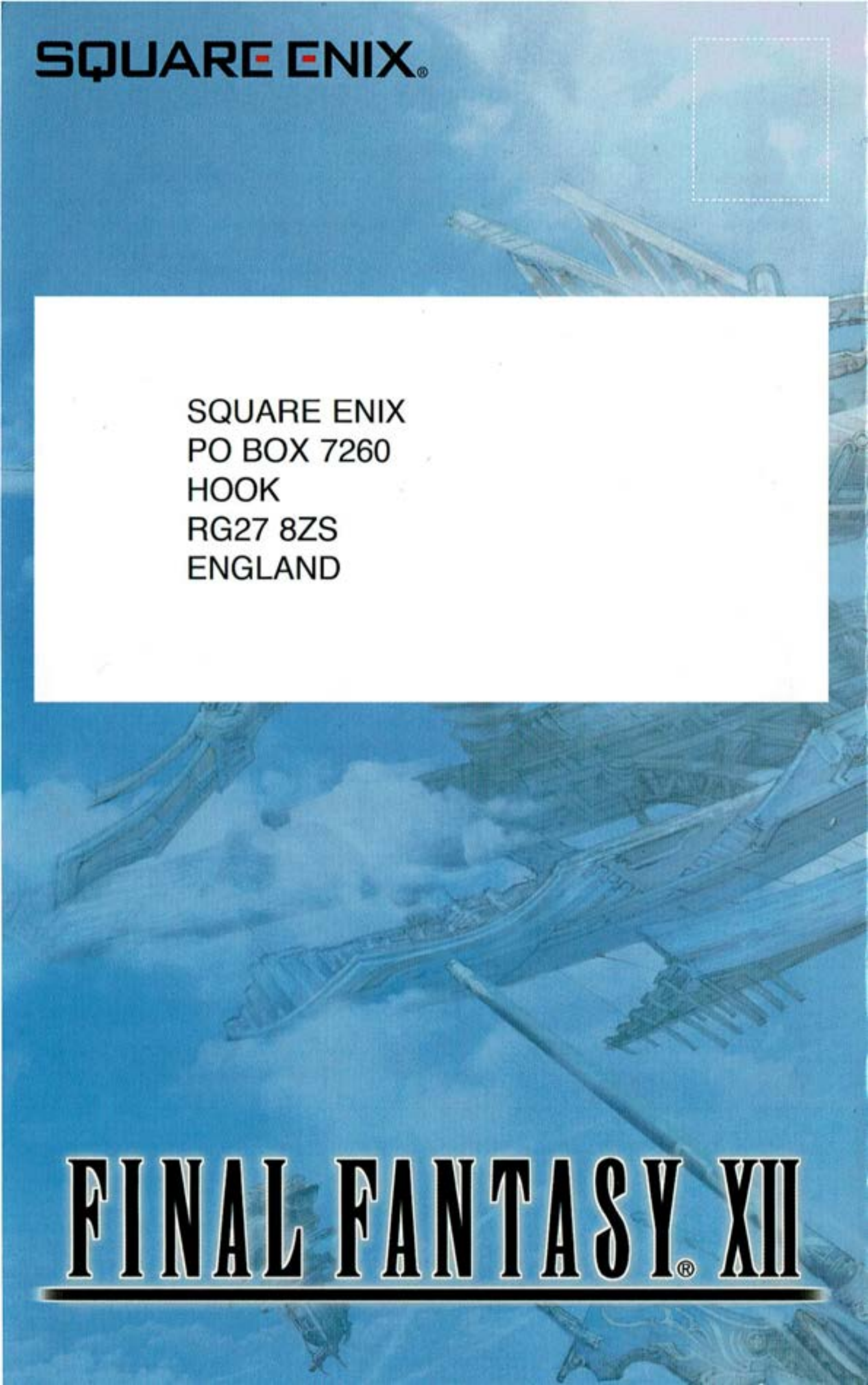
☐ 0-10 ☐ 11-20 ☐ 21-30 ☐ 31-40 ☐ 41+

Name der Eltern, falls unter 16:

Für Teilnehmer unter 16 Jahren wird hier die Unterschrift eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten benötigt:

Wir werden Sie per Post, E-Mail und SMS kontaktieren, so dass Sie immer die aktuellsten Neuigkeiten, Angebote und andere Informationen von Square Enix und anderen sorgfältig ausgewählten Partner erhalten. Falls Sie diese Informationen nicht erhalten möchten, kreuzen Sie bitte hier an. Daten werden im Einklang mit dem Datenschutzgesetz von Square Enix Ltd., London EC2A 4LS verwaltet. ☐

SQUARE ENIX®



SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX
PO BOX 7260
HOOK
RG27 8ZS
ENGLAND

FINAL FANTASY® XII



www.finalfantasy12.eu.com
www.square-enix.com
Herausgegeben von Square Enix Ltd.

SLES - 54356

PlayStation, PS2, PS3, PS4, PS5 and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTERENTWURF: Akshiko Yoshida. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. Dolby, Pro Logic, und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. THX DTS ist eine Marke von THX Ltd., die in vielen Ländern eingetragen ist. Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Spiel verwendet die „S-FORCE“ ATRAC Decoding Technologie der Sony Corporation. „S-FORCE“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Alle Rechte sind vorbehalten.

5060121820524