



- Get all the latest info on Tales of games!
- Obtenez les dernières Infos sur les jeux Tales of !
- Scopri tutte le ultime notizie sui giochi di Tales of!
- Immer die neuesten Infos zu den Tales-of-Spielen!
- Mantente al día de la última Información de Tales of

f /Tales

- Follow the official EU Tales Account on Twitter!
- Suivez le compte Twitter officiel de Tales UE !
- Segui l'account europeo ufficiale di Tales su Twitter!
- Folge dem offiziellen EU Tales-Account auf Twitter!
- Sigue la cuenta oficial europea de Tales en Twitter!



Twitter @TalesofEU

© KOSUKE FUJISHIMA
Tales of Symphonia Chronicles™ & © 2013 NAMCO BANDAI Games Inc.

namco



© KOSUKE FUJISHIMA
Tales of Symphonia Chronicles™ &
© 2013 NAMCO BANDAI Games Inc.

BLES-01864

“B”, “PlayStation”, “△ ⊙ × □” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
“Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.



namco

SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fernseheräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen. PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spieler-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie www.pegionline.eu für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
„PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
ALTERSGRUPPE	Keine Altersfreigabe	Frei ab 16 Jahren	Frei ab 12 Jahren	Frei ab 6 Jahren	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-01864

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen auf autorisierten PlayStation®3-Systemen zugelassen. Eine Aktualisierung der PlayStation®3-System-Software kann erforderlich sein. Jeder unberechtigte Zugriff und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. DIE WIEDERVERKÄUF UND DIE VERMILTUNG der Library programs ©1987-2014 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORSIERT. Nur für den Verkauf in Europa, dem Nahen Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “PS3™”, “PSX”, “PSX™”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. © KOSMICE FUSHIMA Tales of Symphonia Chronicles™ & © 2013 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Distributed by NAMCO BANDAI Games Europe and its subsidiaries. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. Made in Austria. All rights reserved.

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.



VORBEREITUNG..... 5

TITELBILDSCHIRM..... 6

SPIELSTEUERUNG 8

STADT/DUNGEON..... 11

FELD..... 12

DAS HAUPTMENÜ 13

ARTES UND FERTIGKEITEN

EINSTELLEN..... 16

KÄMPFEN 27

INHALT

FIGUREN 34

TITELBILDSCHIRM..... 36

SPIELSTEUERUNG 37

KARTEN..... 40

KUNDENSUPPORT 66

MENÜ 48

KOCHZUTATEN..... 52

KÄMPFEN 56

PAKTE MIT MONSTERN 63



VORBEREITUNG

Richten Sie Ihr PlayStation®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Zu Beginn leuchtet die POWER-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PlayStation®3-System im Standby-Modus befindet. Drücken Sie die power-Taste, worauf die POWER-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schieben Sie die „TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES™“-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie im HOME-Menü das -Symbol. Ein kleines Bild der Software wird angezeigt. Drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen.

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.



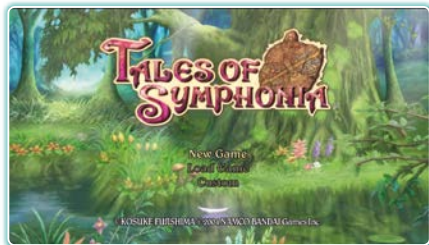
XMB™ (CrossMediaBar)-Menü

Bitte wähle im Systeminstellungen-Menü deine bevorzugte Sprache aus.

TALES OF SYMPHONIA™

Es war einmal ein riesiger Baum, der die Quelle allen Manas war. Doch brachte ihn ein Krieg zum Verdorren, und ein Held musste sein Leben opfern, um ihn zu ersetzen. Aus Trauer über seinen Tod zog sich die Göttin in den Himmel zurück. Doch zuvor gab sie den Engeln die Anweisung: „Ihr müsst mich wecken, denn wenn ich schlafe, wird die Welt zerstört.“ Und die Engel trugen die Auserwählte zum Turm, der in den Himmel ragte, und so begann die Erneuerung der Welt.

TITELBILDSCHIRM



NEUES SPIEL

Starte das Spiel am Anfang. Bewege den linken Stick über den Titelschirm oder drücke die Richtungstasten, um „Neues Spiel“ auszuwählen, und bestätige deine Auswahl anschließend mit der X-Taste oder der **START**-Taste. Danach kannst du die Spieleinstellungen ändern, z. B. die Anzeige von Plaudereien und die Art der Kampfsteuerung.

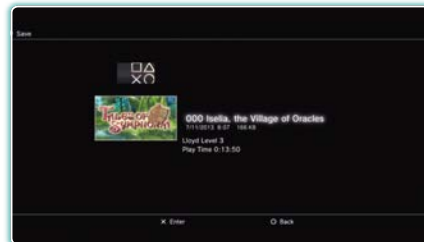
SPIEL LADEN

Wenn bereits gespeicherte Daten für Tales of Symphonia existieren, kannst du mit dem zuvor gespeicherten Spiel fortfahren. Wähle im Titelschirm zunächst „Spiel laden“ aus und anschließend die gespeicherten Daten, die du laden möchtest.

INDIVIDUELLE EINSTELLUNGEN

Passe verschiedene Spieleinstellungen wie Textgeschwindigkeit, Fensterart und Fensterfarbe nach deinen Wünschen an.

SPEICHERN



Du kannst dein Spiel an sogenannten Speicherkreisen in Städten und Dungeons oder auf dem Feld speichern. Wähle einen Speicherplatz im Speichermenü aus und drücke dann die X-Taste, um dein Spiel zu speichern.

SPEICHERKREIS



Drücke die X-Taste, wenn du dich an einem Speicherkreis befindest, um das Speichermenü zu öffnen.

VIER-SPIELER-MODUS

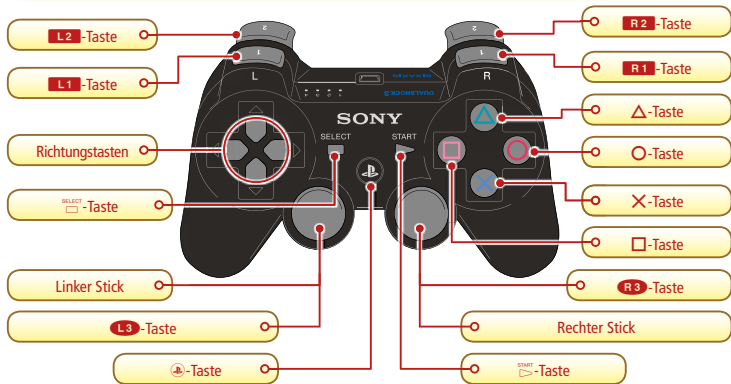
Im Vier-Spieler-Modus können bis zu vier Spieler gegen grimmige Feinde antreten. Wenn drei deiner Freunde Seite an Seite mit dir kämpfen möchten, müsst ihr zunächst sicherstellen, dass alle Wireless-Controller richtig mit dem PS3™-System synchronisiert sind.

Hinweis: Dieses Handbuch ist weitgehend für Einzelspieler geschrieben.

SPIELSTEUERUNG

Im Folgenden sind die Standardeinstellungen des DUALSHOCK®3 Wireless-Controllers aufgeführt. In diesem Abschnitt werden die Spielsteuerungen für Feld, Stadt/Dungeon, Menübildschirm und Kampfbildschirm erläutert. Die Vibrationsfunktion ist standardmäßig aktiviert. Sie kann über das Menü zur individuellen Einstellung aktiviert/deaktiviert werden.

DUALSHOCK®3-CONTROLLER



MENÜ

Cursor bewegen	linker Stick/Richtungstasten
Seite scrollen	rechter Stick
Bestätigen	X -Taste
Abbrechen	O -Taste
Item abwerfen (Objekte)/Arte oder Fertigkeit vergessen (Technik)/Ausrüstung entfernen (Ausrüsten)	□ -Taste
Reihenfolge ändern, Optimale Ausrüstung festlegen (Ausrüsten)/Automatikmodus für die Verwendung von Artes ändern (Technik)	△ -Taste
Charakter ändern (Technik, Status, ERF-Fähigkeit, Ausrüsten)/Item-Art ändern (Objekte)	L1 -Taste/ R1 -Taste
Steuerung wechseln (Technik)	SELECT -Taste

FELD

Vom Spieler gesteuerten Charakter bewegen	linker Stick/Richtungstasten
Kamera nach links/rechts drehen	rechter Stick
Städte und Dungeons betreten	X -Taste
Rheird verlassen/besteigen, EF ein-/ausladen	O -Taste
Auf-/Absteigen von Noishe (aktiviert den Fernsicht-Modus)	□ -Taste
Menübildschirm öffnen	△ -Taste
Plauderei starten	SELECT -Taste
Karte öffnen	R3 -Taste

STADT / DUNGEON

Vom Spieler gesteuerten Charakter bewegen	linker Stick/Richtungstasten
Aktion (Reden, untersuchen usw.)	X -Taste
Mana-Ring verwenden	□ -Taste
Menübildschirm öffnen	△ -Taste
Vom Spieler gesteuerten Charakter um 45 Grad drehen (nur während er stillsteht)	L1 -Taste/ R1 -Taste
Plauderei starten	SELECT -Taste

KAMPF (GRUNDEINSTELLUNGEN)

Vom Spieler gesteuerten Charakter bewegen/ Menüauswahl	linker Stick/Richtungstasten
Angriff	X-Taste
Arte oder Fertigkeit anwenden	O-Taste
Arte oder Fertigkeit verzögern	O-Taste (gedrückt halten)
Abwehren/Arte oder Fertigkeit beenden	□-Taste
Kampfmenü öffnen	△-Taste
Ziel wechseln (gedrückt halten, um ein Ziel auszuwählen)	R1-Taste
Shortcut für Arte oder Fertigkeit	L2-Taste/ R2-Taste
Unisono-Attacke starten	R3-Taste
Steuerung wechseln	SELECT-Taste
Pause	START-Taste

STADT/DUNGEON

STADT-/DUNGEON-BILDSCHIRM

Der Stadt-/Dungeon-Bildschirm wird angezeigt, wenn du eine Stadt oder einen Dungeon betrittst. Im folgenden Abschnitt wird hauptsächlich erklärt, wie er in Städten funktioniert.



Spieler-Charakter

Plauderei

NSC (Nicht-Spieler-Charakter)

NSC (NICHT-SPIELER-CHARAKTER)

Drücke die X-Taste, wenn du dich in der Nähe eines NSC befindest, um mit ihm zu sprechen.

SPIELER-CHARAKTER

Verwende den linken Stick/die Richtungstasten, um deinen Charakter zu bewegen.

GEGNER

Berühre einen Gegner, um einen Kampf zu beginnen.

SCHATZTRUHE

Drücke die X-Taste, wenn du dich in der Nähe einer Schatztruhe befindest, um sie zu öffnen und das darin befindliche Item einzusammeln.

BEWEGLICHE BLÖCKE

Drücke die X-Taste, wenn du dich in der Nähe eines beweglichen Blocks befindest, um ihn zu packen. Verwende anschließend den linken Stick oder die Richtungstasten, um den Block wegzuziehen oder wegzuschieben.

FELD

Mit diesem Bildschirm kannst du dich von Stadt zu Stadt bewegen und andere Zielorte suchen.

FELDBILDSCHIRM



Dieser Bildschirm zeigt dir deinen derzeitigen Standort an sowie die Richtung, in die die Kamera blickt. Drücke die **START**-Taste, um die Anzeige der Weltkarte ein- bzw. auszublenden.

FERNMODUS

Drücke die **□**-Taste, nachdem du einen der Wegweiser untersucht hast, die sich überall in der Welt befinden, um den Fernmodus zu aktivieren. Dadurch zoomt die Kamera weiter heraus als gewöhnlich und zeigt dir einen größeren Bildausschnitt.



SPEZIALFAHRZEUGE



Im Verlauf des Spiels stehen dir verschiedene Fahrzeuge wie Boote oder Rheairds zur Verfügung. Diese Spezialfahrzeuge können nur auf dem Feld verwendet werden.



DAS HAUPTMENÜ

MENÜBILDSCHIRM

Im Hauptmenü kannst du Techniken festlegen, Items verwenden und verschiedene Spieleinstellungen anpassen.



BILDSCHIRMANZEIGER

Zeigt die Charaktere an, die sich im Feld und in der Stadt/im Dungeon auf dem Bildschirm befinden.

MENÜOBJEKTE

Eine Liste aller Items, auf die vom Menübildschirm aus zugegriffen werden kann.

GALD

Zeigt an, wie viel Geld du derzeit besitzt.

ZEIT

Zeigt die gesamte Spielzeit (weiß) und die Spielzeit seit dem letzten Laden (gelb) an.

KÄMPFE

Zeigt an, wie viele Kämpfe du bestritten hast.

COMBO

Zeigt die größte Anzahl erfolgreicher Combo-Treffer im Kampf an.

CHARAKTERFENSTER


Zeigt den aktuellen Level, die erforderliche Erfahrungsmenge zum Erreichen des nächsten Levels, die aktuellen und max. KP, die aktuellen und max. TP sowie die Typenanzeige an.

TECHNIK


Die Einstellung deiner Artes und Fertigkeiten ist von entscheidender Bedeutung für den Kampfverlauf.

ART DER KAMPFSTEUERUNG


ART DER KAMPFSTEUERUNG

Du kannst die Kampfsteuerung jedes Charakters auf Automatisch, Halbautomatisch oder Manuell stellen. Öffne „Technik“, markiere den Namen des Charakters und drücke solange die -Taste, bis die gewünschte Art der Kampfsteuerung markiert ist.


Autom.

Bei der Einstellung „Automatisch“ kämpfen die Charaktere automatisch nach den festgelegten Strategien. Im Kampf verwendete Artes und Fertigkeiten werden weiß dargestellt. Wenn du Artes oder Fertigkeiten deaktivieren möchtest, wähle das entsprechende Arte bzw. die entsprechende Fertigkeit aus und drücke die -Taste. Deaktivierte Artes und Fertigkeiten werden im Kampf nicht verwendet.


Halbautom.

Bei der Einstellung „Halbautomatisch“ kann der Spieler den Charakter selbst steuern. Hilfsfunktionen wie die automatische Abwehr bleiben aktiv. Über das Technikenmenü kannst du außerdem Artes und Fertigkeiten mit verschiedenen Kombinationen des linken Sticks und der -Taste verbinden und sie im Kampf verwenden.

Manuell

Bei der Einstellung „Manuell“ kann der Spieler den Charakter vollkommen selbstständig steuern. Alle Hilfsfunktionen sind deaktiviert. Wie bei der Einstellung „Halbautomatisch“ kannst du über das Technikenmenü Artes und Fertigkeiten mit Kombinationen des linken Sticks und der -Taste verbinden.

ARTES IM HAUPTBILDSCHIRM VERWENDEN

Wenn du ein Arte verwenden willst, dich aber in keinem Kampf befindest, bewege den Cursor auf das gewünschte Arte bzw. die gewünschte Fertigkeit und bestätige deine Auswahl mit der -Taste.

Hinweis: Artes und Fertigkeiten, die mit einem roten „E“ gekennzeichnet sind, können nur beim Kämpfen verwendet werden.

TP-VERBRAUCH

Wenn du Artes oder Fertigkeiten verwendest, werden TP verbraucht. Bei der Auswahl eines Artes oder einer Fertigkeit wird dir der jeweilige TP-Verbrauch am unteren Bildschirmrand angezeigt.

ARTES UND FERTIGKEITEN EINSTELLEN

Um Artes und Fertigkeiten einzustellen, setze die Art der Kampfsteuerung auf **Automatisch**, **Halbautomatisch** oder **Manuell**, wähle die gewünschte Eingabemethode mit dem linken Stick aus und bestätige mit der **X**-Taste. Wähle anschließend das **Arte** oder die **Fertigkeit** aus und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste.

SHORTCUTS

Wenn ein Charakter mit der Einstellung „Manuell“ oder „Halbautomatisch“ belegt ist, kannst du Artes und Fertigkeiten über Shortcuts mit der **L2**-Taste und der **R2**-Taste verbinden. So kannst du Artes und Fertigkeiten mit jedem beliebigen Charakter ausführen.

ARTES UND FERTIGKEITEN ERLERNEN

Grundlegende Artes und Fertigkeiten erlernst du beim Aufstieg in ein höheres Level. Es gibt jedoch auch Artes und Fertigkeiten, die du erst lernen kannst, wenn du bestimmte Artes und Fertigkeiten eine bestimmte Anzahl von Malen verwendet hast. Die Nutzungszahl unten rechts am Bildschirm gibt an, wie oft du das derzeit ausgewählte Arte bzw. die derzeit ausgewählte Fertigkeit schon verwendet hast.

Techniktypen

Jeder Charakter gehört entweder Typ **T** (Technik) oder **S** (Schlag) an. Diese Einteilung legt fest, welche Artes und Fertigkeiten der Charakter erlernen kann. Die Typenanzeige zeigt dir für jeden Charakter, welchem Typ er angehört. Tendiert die Anzeige Richtung „**T**“ handelt es sich bei dem Charakter um einen Techniktyp, tendiert sie in Richtung „**S**“, gehört der Charakter dem Typ Schlag an. Von jedem Arte bzw. jeder Fertigkeit kann nur ein hochrangiges Arte bzw. eine hochrangige Fertigkeit vom Typ **T** oder **S** erlernt werden. Artes oder Fertigkeiten eines Typs können wieder vergessen werden, um Artes bzw. Fertigkeiten eines anderen Typs zu erlernen.

Artes und Fertigkeiten vergessen

Wähle zunächst das Arte oder die Fertigkeit aus, die du vergessen möchtest, und drücke dann die **□**-Taste. Wähle im daraufhin erscheinenden Bestätigungsfenster **JA** aus, um das ausgewählte Arte bzw. die ausgewählte Fertigkeit zu vergessen.

UNISONO-ATTACKE



Eine Unisono-Attacke ist ein Spezialangriff, bei dem du mit allen Gruppenmitgliedern nacheinander Artes oder Fertigkeiten ausführen kannst. Durch die Kombination bestimmter Artes oder Fertigkeiten wird eine spezielle Verlängerung der Unisono-Attacke aktiviert. Probiere verschiedene Kombinationen, um herauszufinden welche die besten sind.

HINWEIS: Unisono-Attacken sind erst verfügbar, wenn du das Tutorial am Ossa-Pfad absolviert hast.

UNISONO-ATTACKEN EINSTELLEN



Über das Menü „Unisono-Attacken“ kannst du für jeden Charakter Artes oder Fertigkeiten mit verschiedenen Kombinationen des linken Sticks, der **X**-Taste, der **□**-Taste, der **△**-Taste und der **○**-Taste verbinden.

HINWEIS: Für Charaktere, die auf „Halbautomatisch“ oder „Manuell“ gestellt sind, gelten sowohl im Menü „Unisono-Attacken“ als auch im Technikenmenü dieselben Einstellungen.

EINE UNISONO-ATTACKE AUSFÜHREN

Um eine Unisono-Attacke auszuführen, muss die Unisono-Anzeige voll sein und dein Charakter muss sich innerhalb der normalen Angriffreichweite befinden. Nähere dich zunächst dem Gegner und drücke dann die **R3**-Taste. Wenn dein Anfangsangriff den Gegner nicht trifft, wird die Unisono-Attacke nicht ausgeführt. War der Anfangsangriff erfolgreich, musst du dich jetzt beeilen, um die Befehle für die gewünschten Artes und Fertigkeiten einzugeben; du musst schnell sein, denn die Zeit ist begrenzt.

STRATEGIE



STRATEGIEN FESTLEGEN

Wähle zunächst den Charakter aus, für den du Strategien festlegen möchtest, und drücke dann die **X**-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen. Wähle anschließend eine Strategieart und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste. Wähle zu guter Letzt eine Strategie aus und drücke die **X**-Taste, um sie für den Charakter anzuwenden.

BEFEHLE

Mithilfe von Befehlen kannst du für jeden Charakter Strategien festlegen und ihn unter einer der drei Befehlsarten ablegen: Reserve, Abwehr oder Aufs Ganze. Um auf das Befehlsmenü zuzugreifen, drücke im Strategiemenu die **□**-Taste. Das Festlegen von Strategien für Befehle folgt demselben Muster wie das Festlegen normaler Strategien. Drücke während des Kampfes die **L1**-Taste und die Richtungstasten oder bewege den linken Stick (**↑/←/→**), um Charaktere, deren Kampfsteuerung auf „Automatisch“ gestellt ist, gemäß ihren Einstellungen im Befehlsmenü handeln zu lassen.

STATUS



Überprüfe den Status der einzelnen Charaktere im Statusbildschirm. In diesem Menü kannst du auch die Titel deiner Charaktere ändern. Bewege den rechten Stick **↑** oder **↓**, um zwischen den Bildschirmen „Status 1“ und „Status 2“ hin und her zu wechseln. Wenn du einen anderen Charakter sehen möchtest, bewege den linken Stick **←** oder **→**, drücke die Richtungstasten oder drücke die **L1**-Taste oder die **R1**-Taste.

STATUSPARAMETER

Die folgenden Parameter werden im Bildschirm „Status 1“ angezeigt: Charaktername, Charaktertitel, Typenanzeige, Charakterattribute sowie die derzeit ausgerüstete Waffe, Rüstung und Accessoires. Elementarattribute und Accessoire-Effekte sind im Bildschirm „Status 2“ aufgeführt.

CHARAKTERATTRIBUTE

- LV** Der derzeitige Level des Charakters.
- KP** Die Anzahl der KP des Charakters. Links steht die derzeitige Anzahl, rechts die maximale Anzahl der Kraftpunkte. Wenn die Kraftpunkte des Charakters auf 0 fallen, ist er K.O.
- TP** Die Anzahl der zum Verwenden von Artes und Fertigkeiten benötigten Technikpunkte. Links steht die derzeitige TP-Anzahl, rechts die maximale TP-Anzahl.
- ERF** Erfahrungspunkte. Wenn die Menge der Erfahrung eine bestimmte Anzahl erreicht, steigt der Charakter ein Level auf und all seine Attribute verbessern sich.
- WEITER** Die zum Levelaufstieg erforderliche ERF.
- STÄ** Diese Zahl informiert über die Angriffsstärke.
- HIE** Die Angriffsstärke für Hiebangriffe (nur Lloyd).
- STO** Die Angriffsstärke für Stoßangriffe (nur Lloyd).
- ANG** Angriffskraft. Diese Zahl ist eine Kombination aus STÄ und der ANG der derzeitigen Waffe.

- INT** Die Intelligenz des Charakters. Diese Zahl reflektiert die magische Angriffs- und Abwehrkraft.
- VTG** Verteidigungskraft. Diese Zahl hängt von der Stärke deiner Rüstung ab.
- PRÄZ** Präzision. Zeigt an, wie treffsicher der Charakter im Kampf ist.
- AUSW.** Ausweichen. Zeigt an, wie gut der Charakter gegnerischen Angriffen ausweichen kann.
- GLK** Glück. Diese Zahl ändert sich jedes Mal, wenn du in einem Gasthaus übernachtet. Sie beeinflusst zahlreiche Spielfunktionen, z. B. Kämpfe.

TITEL

Charaktere können bei Kämpfen und anderen Ereignissen Titel erlangen. Manchmal bewirken diese Titel eine Veränderung der Charakterattribute beim Levelaufstieg (LvAuf).

Um den Titel eines Charakters zu ändern, bewege den Cursor auf den Titel und drücke die **X**-Taste, um die Titelliste aufzurufen. Wähle anschließend den gewünschten Titel aus und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste. Während die Titelliste aufgerufen ist, werden am unteren Bildschirmrand Informationen wie die Titelbeschreibung und der Level-Bonus angezeigt. Rote Level-Boni nehmen ab, graue Boni bleiben unverändert und grüne Boni nehmen zu, wenn der Charakter in den nächsten Level aufsteigt.

ÜBERSICHT

In der Übersicht kannst du die Geschichte und deinen Spielfortschritt einsehen und dir Tipps zur weiteren Vorgehensweise holen.

EREIGNISLISTE

Sieh dir eine Liste der Ereignistitel an. In Weiß dargestellte Titel wurden bereits errungen, gelbe Titel gehören zu Ereignissen, die noch nicht abgeschlossen wurden.

ORT/LEVEL/DATUM

Sieh dir an, welche Orte und Level zu einem Ereignis gehören und an welchem Datum das Ereignis eingetreten ist.

WELTKARTE

Sieh dir auf der Weltkarte den Ort an, wo das Ereignis eingetreten ist.

EREIGNISSE NACHLESEN

Um ein Ereignis nachzulesen, wähle zunächst das gewünschte Ereignis aus und bestätige deine Auswahl anschließend mit der **X**-Taste.

ITEMS



Im Items-Menü kannst du Gegenstände verwenden, ausrüsten und abwerfen.

Wähle das gewünschte Item aus und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste. Wähle dann den Charakter aus, mit dem du das Item verwenden möchtest, und drücke zur Bestätigung die **X**-Taste. Wenn du Items abwerfen möchtest, wähle das gewünschte Item aus und drücke die **□**-Taste, um es abzuwerfen. Wichtige Items können nicht abgeworfen werden.

ITEM-ARTEN

Items fallen unter folgende Kategorien. Welche Waffen- und Rüstungsarten ein Charakter ausrüsten kann, ist von Charakter zu Charakter verschieden.

	Neu erlangte Gegenstände
	Heilungsobjekte, Individualisierungsobjekte, Kampfhilfen usw.
	Schwerter, Äxte usw.
	Rüstungsobjekte für den Körper
	Rüstungsobjekte für den Kopf
	Rüstungsobjekte für die Arme
	Objekte mit speziellen Attributen, die weder Waffen noch Rüstungsgegenstände sind und ausgerüstet werden können
	Kochzutaten
	Für dein Abenteuer benötigte Items.

BÜCHER UND KARTEN

Im Verlauf des Spiels erhältst du ein Album, eine Monsterliste, eine Figuresammlung, ein Trainingshandbuch und verschiedene Karten. Im Album sind alle Items aufgelistet, die du gefunden hast. Die Monsterliste enthält Informationen zu allen Monstern, denen du begegnet bist. Die Figuresammlung ist eine Liste aller Leute, die du getroffen hast. Das Trainingshandbuch enthält nützliche Informationen zu allen Aspekten des Spiels. Und die Karten verraten dir alles über die Orte, an denen du warst bzw. dich gerade befindest. Wenn du diese Objekte erlangt hast, werden sie im Menü für wichtige Objekte abgelegt.

ERF-FÄHIGKEITEN



ERF-Fähigkeiten werden erlangt, wenn eine ERF-Gemme mit einem Charakter verbunden wird.

ERF-Fähigkeiten gehören entweder der Kategorie **T** (Technik) oder **S** (Schlag) an und haben verschiedene Effekte, z. B. können sie die Charakterattribute verändern, oder sie erhöhen die Anzahl der Angriffe, die ein Charakter bei einem Kampf ausführen kann. Durch Kombinieren verschiedener ERF-Fähigkeiten schaltest du fortgeschrittene Verbund-ERF-Fähigkeiten frei. Probiere verschiedene ERF-Fähigkeiten-Kombinationen aus, um die effektivsten Verbund-ERF-Fähigkeiten herauszufinden.

ERF-GEMMEN

Es gibt vier verschiedene ERF-Gemmen-Stufen. Wenn eine ERF-Gemme für einen Charakter aktiviert wird, werden vier ERF-Fähigkeiten verfügbar. Jedoch kann pro ERF-Gemme nur eine ERF-Fähigkeit festgelegt werden. Für jedes Mitglied deiner Gruppe können bis zu vier ERF-Gemmen aktiviert werden.

ERF-GEMMEN UND ERF-FÄHIGKEITEN EINSTELLEN

Wähle zunächst einen Slot für eine ERF-Gemme und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste. Wähle anschließend die entsprechende Stufe der ERF-Gemme und drücke zur Bestätigung die **X**-Taste. ERF-Fähigkeiten werden auf ähnliche Weise ausgerüstet. Eingestellte ERF-Gemmen können nicht entfernt, sondern nur gegen andere ERF-Gemmen ausgetauscht werden. Wird eine ERF-Gemme gegen eine andere getauscht, wird die entfernte Gemme zerstört.

TECHNIKTYPEN









ERF-Fähigkeiten gehören entweder Techniktyp **T** oder **S** an. Beim Kämpfen bewegt sich die Typenanzeige deines Charakters in die Richtung, die dem Typ der eingestellten ERF-Fähigkeit entspricht. Diesen Umstand kannst du dir zunutze machen, indem du Fertigkeiten so einsetzt, dass sie deinen Charakter zu dem gewünschten Typ machen. Sind mehrere Fertigkeiten verschiedener Typen eingestellt, bestimmt die Mehrheit, welcher Techniktyp der Charakter wird. Beispielsweise bewegt sich die Typenanzeige für einen Charakter mit zwei Fertigkeiten vom Typ **T** und einer Fertigkeit vom Typ **S** in Richtung **T**.

AUSRÜSTEN



ELEMENTARATTRIBUTE

Mithilfe einer magischen Linse kannst du die Elementarattribute deiner Gegner bestimmen. Wenn du deinen Gegner mit einem Arte oder einer Waffe angreift, die seinem schwachen Elementarattribut entspricht, fügst du ihm mehr Schaden zu als gewöhnlich. Im Statusmenü kannst du die derzeitigen Attribute der Charaktere einsehen.

ELEMENTARATTRIBUTE					
Wasser		Licht		Blitz	
Wind		Erde		Finsternis	
Feuer		Eis			

KOCHEN



Über das Kochmenü kannst du eines deiner gelernten Rezepte kochen. Das Kochen verschiedener Rezepte bewirkt die Wiederherstellung von KP und TP, eine Reihe von Effekten sowie die Heilung verschiedener Krankheiten.

HINWEIS: Du kannst nach jedem Kampf immer nur einmal kochen.

Jeder Charakter hat für jedes Rezept einen eigenen Koch-Level, der anzeigt, wie gut der Charakter das Rezept zubereiten kann. Bei wiederholter Zubereitung eines Rezepts steigt der Koch-Level und die Liste der zusätzlichen Zutaten, die verwendet werden können, wächst. Dank der zusätzlichen Zutaten, die mit steigendem Level verfügbar werden, können bessere Effekte erzielt werden.

NEUE REZEPTE ERLERNEN

In vielen Gebieten des Spiels versteckt sich der geheimnisumwitterte Wunderkoch. Jedes Mal, wenn du ihn findest, bringt er dir ein wundersames neues Rezept bei. Manche Rezepte können bei Ereignissen erlangt werden.

GERICHTE ZUBEREITEN

Wähle einen Charakter und das gewünschte Gericht aus und drücke die -Taste, um es zu kochen. Wenn die Zubereitung erfolgreich war, kann eine Reihe verschiedener Effekte auftreten. War die Zubereitung nicht erfolgreich, sind die Effekte schwächer.

SYSTEM

Im Systemmenü kannst du Daten speichern oder zuvor gespeicherte Daten laden. Außerdem kannst du dort verschiedene Spieleinstellungen ändern und individuell anpassen.



SPEICHERN

Speichere Daten, wenn du dich auf dem Feld oder an einem Speicherkreis befindest.

LADEN

Lade zuvor gespeicherte Daten.

INDIVIDUELL ANPASSEN

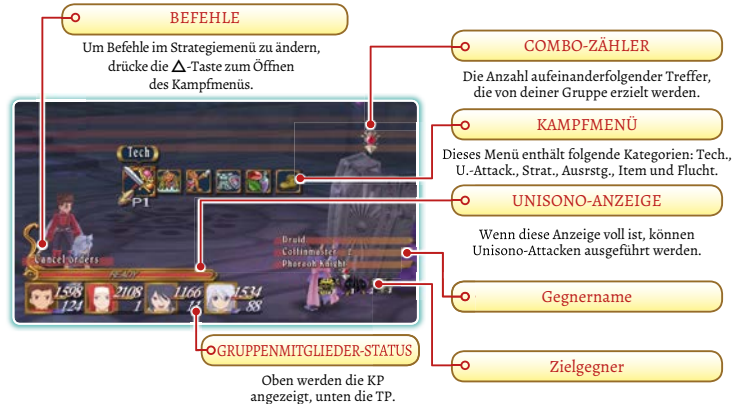
Ändere die Spieleinstellungen. Wenn du „Abbrechen“ auswählst, werden alle soeben vorgenommenen Änderungen aufgehoben und die vorherigen Einstellungen wiederhergestellt. Bei Auswahl von „Standard“ werden alle Optionen auf die Grundeinstellungen zurückgesetzt.

KÄMPFEN

Wenn du in Dungeons oder auf dem Feld in Kontakt mit Gegnern kommst, erscheint der Kampfbildschirm.

KAMPFBILDSCHIRM

Im Folgenden sind die Bestandteile des Kampfbildschirms aufgeführt. Der unten stehende Bildschirm zeigt die Ansicht des Kampfmenüs nach Drücken der Δ -Taste.



KAMPFMENÜ

Drücke im Kampf die Δ -Taste, um das Kampfmenü zu öffnen.

TECH.: Hier kannst du die Einstellungen für Artes und Fertigkeiten ändern.

U-ATTACK.: Hier kannst du die Einstellungen für Unisono-Attacken ändern.

STRAT.: Hier kannst du die Strategieeinstellungen ändern.

AUSRSTG.: Hier kannst du die Ausrüstungseinstellungen ändern.

ITEM: Ermöglicht die Verwendung von Objekten.

FLUCHT: Ermöglicht die Flucht aus dem Kampf.

KAMPFREGELN

Ein Kampf ist dann zu Ende, wenn alle Gegner besiegt wurden, oder wenn alle Gruppenmitglieder, die am Kampf beteiligt waren, K.O. sind (d. h. ihre KP betragen 0).

SIEG

Um einen Sieg zu erzielen, müssen alle Gegner besiegt werden. Wenn du aus einem Kampf als Sieger hervorgehst, erhältst du Erfahrungspunkte und Geld (Gald); außerdem wird ein Teil deiner TP wiederhergestellt und manchmal findest du Items.

BESIEGT

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Gruppenmitglieder, die an einem Kampf beteiligt waren, K.O. sind. Wähle „Daten laden“, um das Lade-Menü zu öffnen und kehre anschließend über „Beenden“ zum Titelschirm zurück.

STILVOLLER ABGANG

Ein sogenannter „Stilvoller Abgang“ liegt vor, wenn beim Besiegen eines Gegners bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Es gibt verschiedene Arten von stilvollen Abgängen, z. B. Fähigkeit, Konter, kein Schaden, 5 Treffer und 10 Treffer.

FLIEHEN

Wenn du aus einem Kampf fliehen möchtest, drücke die Δ -Taste zum Öffnen des Kampfmenüs und wähle „Flucht“ aus. Sobald die daraufhin erscheinende Fluchtanzeige voll ist, kannst du fliehen. Wenn du „Flucht abbrechen“ (im selben Menü wie „Flucht“) auswählst, solange die Fluchtanzeige angezeigt wird, wird die Flucht abgebrochen. Aus manchen Kämpfen ist keine Flucht möglich.

BETÄUBUNG



Es kann vorkommen, dass du bei einem Kampf betäubt wirst. Solange du betäubt bist, kannst du keine Aktionen ausführen. Bewege den linken Stick schnell hin und her, um die Zeit der Betäubung zu verkürzen.

OVER LIMIT

Wenn Gegner und Gruppenmitglieder eine bestimmte Menge an Schaden erleiden, fallen sie für kurze Zeit in den Over Limit-Status. Solange dieser Status anhält, wird der erlittene Schaden reduziert und der Charakter kann u. a. nicht ins Taumeln gebracht oder niedergeschlagen werden.

PHYSISCHE KRANKHEITEN

Im Kampf können physische Krankheiten auftreten. Manche dieser Beeinträchtigungen halten auch nach dem Kampf noch an.

Gift	Die KP nehmen mit der Zeit ab.
Tödliches Gift	Die KP nehmen noch schneller ab als bei Gift.
Paralyse	Viele Fähigkeiten können nur noch begrenzt eingesetzt werden.
Versteinigung	Keine Fähigkeiten können eingesetzt werden. Wenn alle Charaktere versteinert sind, ist das Spiel zu Ende.
Fluch	Es können keine Artes und Fertigkeiten benutzt werden.
K.O.	Wenn die KP eines Charakters 0 erreichen, wird dieser Charakter niedergeschlagen und kann keine Aktionen ausführen, bis er wieder zum Leben erweckt wird.

PHYSISCHE KRANKHEITEN

Im Kampf können physische Krankheiten auftreten. Manche dieser Beeinträchtigungen halten auch nach dem Kampf noch an.

Angriffskraft	Die Angriffsstärke nimmt zu/ab.
Verteidigungskraft	Die Verteidigungskraft nimmt zu/ab.
Genauigkeit	Die Treffergenauigkeit nimmt zu/ab.
Magie-Angriffskraft	Die Stärke von Magie-Angriffen nimmt zu/ab.
Wirkung der heiligen Hymne	Angriffsstärke und Verteidigungskraft nehmen zu.
Immunität gegen physische Krankheiten	Verhindert physische Krankheiten
Immunität gegen magische Krankheiten	Verhindert magische Krankheiten
Schwäche	Deine maximalen KP werden um die Hälfte reduziert.

KAMPFERGEBNISSE-BILDSCHIRM

Wenn du einen Kampf gewonnen hast, erscheint der Bildschirm mit den Kampfergebnissen. Er zeigt dir, welche Items und Titel du erhalten hast, und benachrichtigt dich über Level-Boni.

ERF: Gesammelte Erfahrungspunkte

BONUS: Dieser Bonus wird auf Basis der Combo-Trefferanzahl verliehen und erhöht die erhaltenen Erfahrungspunkte.

MAX: Die maximale Anzahl an Combo-Treffern während des Kampfes

GALD: Die Menge des erhaltenen Galds

ZEIT: Die insgesamt benötigte Zeit zum Besiegen aller Gegner

GRAD: Gradpunkte werden auf Basis der Kampfleistung verliehen.

NACH DEM KAMPF KOCHEN

Wenn du genügend Zutaten zum Kochen eines Gerichts hast, kannst du es nach dem Kampf im Kampfergebnisse-Bildschirm zubereiten. Drücke im Kampfergebnisse-Bildschirm die □-Taste, um das jeweilige Gericht zu kochen.

ANDERE KAMPFSTEUERUNGEN

In diesem Abschnitt werden andere Kampfsteuerungen erläutert, mit deren Hilfe du dich an jede Kampfsituation anpassen kannst.

ZIEL WECHSELN

Drücke die R1-Taste, damit der Spieler-Charakter statt seines aktuellen Gegners den Feind angreift, der ihm am nächsten ist. Wenn du die R1-Taste gedrückt hältst, wird der Kampf angehalten und der Ziel-Modus aktiviert, bei dem du durch Bewegen des linken Sticks jeden beliebigen Gegner als Ziel auswählen kannst.

GESTEUERTEN CHARAKTER WECHSELN

Wenn du den vom Spieler gesteuerten Charakter wechseln möchtest, drücke die Δ-Taste zum Öffnen des Kampfmenus und drücke dann die ^{SELECT} □-Taste. Es ist nicht möglich einen Charakter auszuwählen, der nicht am Kampf beteiligt ist.

ARTES VERZÖGERN

Wenn du Artes des vom Spieler gesteuerten Charakters verzögern möchtest, gib zunächst die Befehle für das gewünschte Arte ein und halte dann die ○-Taste gedrückt. Das Arte wird gewirkt, sobald du die ○-Taste loslässt. Wenn du die □-Taste drückst, während ein Arte gewirkt wird, erlischt der Zauber. Sprüche eines bestimmten Charakters, die mit Shortcuts eines anderen Charakters verbunden wurden, können verzögert werden, indem du die L1-Taste gedrückt hältst. Der Zauberspruch wird gewirkt, sobald du die Taste loslässt.

WÄHREND DES KÄMPFENS DIE KAMPFSTEUERUNG WECHSELN

Du kannst während des Kämpfens die Kampfsteuerung des vom Spieler gesteuerten Charakters wechseln. Drücke dazu zuerst die Δ-Taste, um das Kampfmü zu öffnen, und dann die ^{SELECT} □-Taste.

UNISONO-ATTACKEN

Die Unisono-Anzeige nimmt zu, wenn du deinen Gegnern Schaden zufügst. Wenn die Anzeige voll ist, kannst du eine Unisono-Attacke entfesseln. Ist diese Attacke erfolgreich, treffen das folgende Arte bzw. die folgende Fertigkeit garantiert ihr Ziel und verbrauchen keine TP.

EINE UNISONO-ATTACKE AUSFÜHREN

1. Schritt: Der erste Angriff



Drücke die R3-Taste, wenn die Unisono-Anzeige voll ist, um den ersten Angriff zu starten. Wenn dieser den Gegner trifft, wird die Unisono-Attacke initialisiert. Wird der Gegner verfehlt, wird die Unisono-Attacke nicht gestartet.

2. Schritt: Eingabe der Artes und Fertigkeiten



Wurde eine Unisono-Attacke initialisiert, werden sämtliche gegnerischen Bewegungen unterbrochen und der Bildschirm für die Eingabe der Artes und Fertigkeiten erscheint. Dort musst du für jeden Charakter die gewünschten Artes und Fertigkeiten eingeben. Gelingt es dir nicht, die Eingabe innerhalb des Zeitfensters zu machen, wird die Unisono-Attacke nicht aktiviert.

3. Schritt: Die Unisono-Attacke abschließen



Sobald die Eingabe der Artes und Fertigkeiten abgeschlossen wurde, ist die Unisono-Attacke vollständig. Hinweis: Bestimmte Kombinationen von Artes und Fertigkeiten ergeben eine Unisono-Spezialattacke.

UNISONO-SPEZIALATTACKEN

Im Folgenden werden zwei Unisono-Spezialattacken erläutert. Es sind noch viele weitere Kombinationen möglich. Versuche, sie alle zu finden!

Verbund-Spezialattacken: Pow Blade

Hierbei handelt es sich um eine Kombination aus Lloyds Tiger Blade und Colettes Pow Hammer. Lloyd führt die Fertigkeit „Pow Blade“ mit Spielzeughämmern aus.



Verbund-Spezialattacken: Cross Thrust

Bei dieser mächtigen Stechattacke verwenden Lloyd und Kratos ihrer beider Fertigkeit „Sonic Thrust“. Die beiden führen gleichzeitig einen Cross Thrust aus, der dem Gegner massiven Schaden zufügt.



Fonts used in-game are provided in part by Bitstream Inc. All rights reserved.
The typefaces included herein are developed by DynaComware.

Es war einmal eine Welt, die gemäß einer Anweisung des Himmels entzwei geteilt war. Doch die Auserwählte der Erneuerung stellte den ursprünglichen Zustand wieder her und an der Stelle, wo einst der riesige Kharlan-Baum stand, der in lang vergangenen Zeiten zerstört worden war, spross ein neuer Weltenbaum.

Mit der wiedervereinten neuen Welt entstand auch neues Chaos. Vor der Erneuerung der Welt war die Welt von Tethe'alla sehr reich gewesen, während die Welt von Sylvarant langsam zerfiel. Im Laufe der Zeit trieb dieser Unterschied zwischen den Zivilisationen einen Keil zwischen die Menschen.

FIGUREN

EMIL CASTAGNIER



Emil verlor seine Eltern bei der Blutsäuberung in der Stadt Palmacosta. Er ist sehr geradlinig und treuherzig und nimmt alles, was man ihm erzählt, für bare Münze. Emil ist eher ein Feigling, und Willenskraft zählt nicht zu seinen Stärken.

MARTA LUALDI



Marta verlor ihre Mutter beim Vernichtungszug des Großen Baums. Sie ist zielstrebig und sagt furchtlos ihre Meinung. Sie ist erst zufrieden, wenn sie in absoluten Kategorien kann. Marta hasst Colette, die ihre Mutter getötet hat, und Lloyd, weil er Palmacosta angegriffen hat.

TENEBRAE



Tenebrae ist ein in Finsternis gehültes Wesen und einer der Centurios, die den Elementargeist Ratatosk begleiten. Er ist ruhig und gefasst, gleichzeitig aber um keinen Scherz verlegen. Seine Geselligkeit beweist, dass er auch eine menschliche Seite hat.

TITELBILDSCHIRM

NEUES SPIEL

Starte ein neues Spiel am Anfang.

SPIEL LADEN

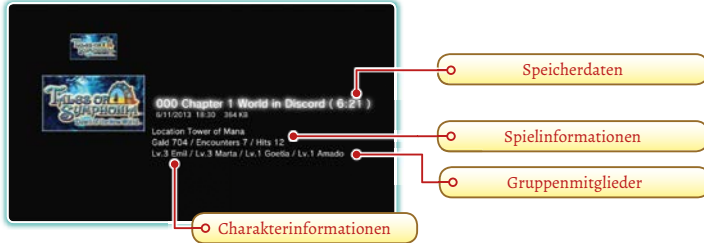
Wähle die Speicherdaten aus, die du laden möchtest.

Speicherdaten: Diese Zahl gibt deine Spielzeit an.

Gruppenmitglieder: Deine derzeitigen Gruppenmitglieder. Tiersymbole kennzeichnen die Monster in deiner Gruppe.

Spielinformationen: Das aktuelle Kapitel, dein Geld und dein Standort

Charakterinformationen: Name, Level, KP und TP der Charaktere in der Kampfgruppe



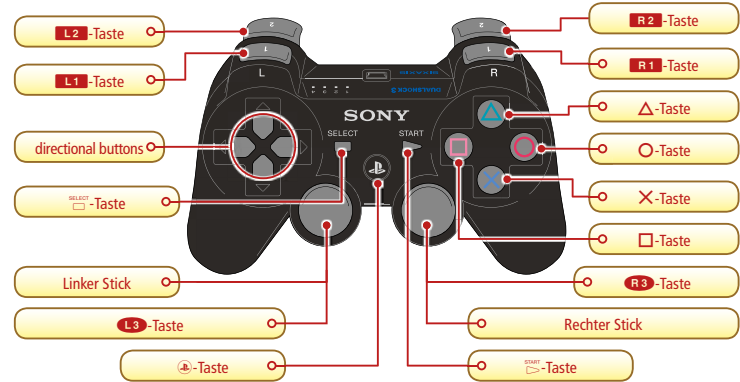
OPTIONEN

Passe verschiedene Spieleinstellungen wie Textgeschwindigkeit, Fensterart und Fensterfarbe nach deinen Wünschen an.



SPIELSTEUERUNG

DUALSHOCK®3-CONTROLLER



STEUERUNG FÜR DIE WELTKARTE

Zielort auswählen	linker Stick/Richtungstasten
Karte scrollen	rechter Stick
Bestätigen	X-Taste
Abbrechen	○-Taste
Rennen	○-Taste (gedrückt halten)
Menü anzeigen	Δ-Taste
Plauderei aktivieren	SELECT-Taste

STEUERUNG FÜR STÄDTE UND DUNGEONS

Gehen (zum Rennen den linken Stick stark neigen)	linker Stick/Richtungstasten
Bestätigen, Aktion	X-Taste
Abbrechen	O-Taste
Menü anzeigen	△-Taste
Mana-Ring verwenden	R1-Taste (gedrückt halten) + □-Taste
Plauderei aktivieren	SELECT □-Taste
Filmsequenzen überspringen	START ▷-Taste

MENÜSTEUERUNG

Cursor bewegen	linker Stick/Richtungstasten
Bestätigen	X-Taste
Abbrechen	O-Taste
Erklärungen im Ausrüstungs- und Item-Bildschirm ein-/ausblenden	□-Taste
Automatikmodus für die Verwendung von Artes ändern	△-Taste
Item-/Monster-Kategorien ein-/ausblenden, Charakter wechseln	L1-Taste/R1-Taste
Steuerung wechseln	SELECT □-Taste
Optimale Ausrüstung festlegen/Artes mit Shortcuts belegen	START ▷-Taste

KAMPFSTEUERUNG

Bewegen	linker Stick/Richtungstasten
Mit Shortcuts belegte Artes aktivieren	rechter Stick
Normale Attacke	X-Taste
Arte aktivieren	O-Taste
Abwehren/Arte beenden	□-Taste
Kampf-Menü anzeigen	△-Taste
Freies Laufen	□-Taste + linker Stick
Gegner tauschen, oder Taste gedrückt halten um Gegnerinformationen anzuzeigen	R1-Taste
Unisono-Attacke aktivieren	R3-Taste
Steuerung wechseln	SELECT □-Taste
Pause	START ▷-Taste

KAMPFMENÜ-STEUERUNG

Cursor bewegen	linker Stick/Richtungstasten
Bestätigen	X-Taste
Beenden und zum Kampf zurückkehren	O-Taste
Hilfemenü anzeigen	□-Taste
Zum Kampf zurückkehren	△-Taste
Steuerung wechseln	SELECT □-Taste
Vom Spieler gesteuerten Charakter wechseln	START ▷-Taste

KARTEN

WELTKARTEN

Drücke die Richtungstasten oder bewege den linken Stick, um durch die Weltkarte zu navigieren. Bewege den rechten Stick, um zu scrollen.

ZIELORT AUSWÄHLEN

Bewege den Cursor mithilfe des linken Sticks oder durch Drücken der Richtungstasten. Positioniere den Cursor über dem Symbol des gewünschten Zielorts und drücke die X-Taste, um eine Bestätigungsnachricht aufzurufen.

Du kannst deinen Zielort auf der Weltkarte auch von einer Liste auswählen. Drücke die Richtungstasten oder bewege den linken Stick, um diese Liste aufzurufen. Bewege dann den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Ort von der Liste auszuwählen.



PLAUDEREIEN

Drücke die ^{SELECT} □-Taste, während ein Plaudereititel angezeigt wird, um auf der Weltkarte ein Gespräch zu beginnen, oder während du dich in einem Dungeon oder einer Stadt befindest. Drücke die ^{START} ▷-Taste um eine laufende Plauderei zu beenden.

STADT- UND DUNGEON-KARTEN

Wenn du dich in einer Stadt oder einem Dungeon befindest, bewegst du den Charakter mithilfe des linken Sticks oder der Richtungstasten. Um zu rennen, halte den linken Stick nach vorn gekippt oder halte die X-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig die Richtungstasten. Wenn du eine Schatztruhe öffnen möchtest, nähere dich ihr und drücke die X-Taste. Durch Berühren eines Gegners beginnst du einen Kampf.

Um das Spiel zu speichern, begib dich an einen Speicherpunkt und drücke die X-Taste. Es gibt zwei Arten von Speicherpunkten: grüne und gelbe. Grüne Speicherpunkte stellen die gesamten KP und TP deines Charakters wieder her.

MANA-RING

Wenn du dich im Besitz des Mana-Rings befindest, halte die **R1**-Taste gedrückt und verwende den linken Stick, um Ziel zu nehmen. Drücke dann die □-Taste, um den Mana-Ring zu verwenden und einen Schuss in die Richtung abzufeuern, in der sich der Cursor befindet.



AUF GEGNER SCHIESSEN

Wenn sich das Element des Mana-Rings günstig zum Elementarattribut des Gegners verhält, wird dieser eingefroren, wenn du mit dem Mana-Ring auf ihn schießt. Verwendest du jedoch ein anderes Element, machst du das Monster wütend – nimm dich also in Acht.



EINRICHTUNGEN

GASTHÄUSER

Wenn du Geld (Gald) ausgibst, um die Nacht in einem Gasthaus zu verbringen, werden die vollen KP und TP deiner Gruppe wiederhergestellt.

LÄDEN

In Läden kannst du Items kaufen und kombinieren. Wenn du ein Gespräch mit dem Ladeninhaber beginnst, öffnet sich der Menübildschirm und du kannst zwischen verschiedenen Optionen wählen.



KATZ-GILDE

In der Katz-Gilde kannst du die Reihenfolge der verbündeten Monster in deiner Gruppe ändern oder sie füttern, um ihre Kraft zu erhöhen. Außerdem kannst du dort Aufgaben annehmen. Rede mit einem Katz und wähle „Gruppe“, „Kochen“ oder „Aufgabe“ aus dem Menü.

GRUPPE

Hier kannst du verbündete Monster in deine Gruppe aufnehmen und entfernen. Deine Gruppe kann bis zu vier Monster enthalten. Um ein Monster aus der Gruppe zu entfernen, wähle es aus und drücke die Δ -Taste. Wenn du ein Monster ausgewählt hast, das nicht Teil deiner Gruppe ist, und die Δ -Taste drückst, wird es für immer entfernt.



	Pflanze
	Biest
	Insekt
	Vogel
	Wasser
	Freie Gestalt
	Dämon
	Drache
	Gespenst
	Magisches Monster

KOCHEN

Bereite Essen zu und verfüttere es an deine Monster. Immer, wenn sich der Level deiner Monster erhöht, kannst du sie ein Mal füttern. Wähle aus, welcher Charakter das Kochen übernehmen soll und welches Monster du füttern möchtest. Je nachdem, was du einem Monster fütterst, werden seine Statistik-Werte erhöht oder verringert. Manchmal entwickeln sich Monster auch weiter. Sprich mit Wunderköchen in der ganzen Welt, um zusätzliche Rezepte zu erhalten.



AUFGABEN

Wähle die Aufgabe, die du annehmen möchtest, aus der Liste aus. Drücke die -Taste, um dir die Einzelheiten zu der Aufgabe anzusehen, oder die X-Taste, um mit der Aufgabe zu beginnen. Jede Aufgabe ist in absteigender Reihenfolge gemäß ihrer Schwierigkeit eingestuft: D > C > B > A > S.

ARTES

STEUERMODUS

Es werden auch verbrauchte und Elementarattribute der einzelnen Artes angezeigt.

- Mit der -Taste kannst du den Steuermodus ändern.
- Wähle den Charakter und drücke die **L1**-Taste oder **R1**-Taste, um den Charakter zu wechseln.

Drei Steuermodi

Automatisch: Die Charaktere agieren automatisch nach der vom Spieler festgelegten Kampfstrategie.

Halbautomatisch: Der Spieler steuert den Charakter selbst, Zielerfassung und Bewegung erfolgen automatisch.

Manuell: Der Spieler führt alle Aktionen selbst aus.



ARTES-ARTEN



Zauber-Artes

Schlag-Artes

Schlag-Artes: Der Gegner wird mit Waffen oder unter dem Einsatz von Kampfkünsten angegriffen. Schlag-Artes haben eine kurze Aktivierungsdauer und können in der Regel mit normalen Attacken verbunden werden.

Zauber-Artes: Hierbei handelt es sich um Zaubersprüche, die zum Angreifen oder Heilen verwendet werden können. Sie sind von großer Wirkungskraft, aber ihre Aktivierung nimmt etwas Zeit in Anspruch. Wenn du während des Zauberns von einem gegnerischen Angriff getroffen wirst, wird das Zauber-Arte abgebrochen.

ZUORDNEN VON ARTES

Charakteren, deren Steuerung auf halbautomatisch oder manuell gestellt ist, können bis zu vier Artes zugordnet werden. Wähle zunächst einen Slot aus und dann das Arte, das zugordnet werden soll. Um zugeordnete Artes im Kampf zu aktivieren, bewege den linken Stick und drücke die O-Taste.



- 1- Zum Aktivieren die O-Taste drücken
- 2- Zum Aktivieren die O-Taste drücken und den linken Stick ↑ bewegen
- 3- Zum Aktivieren die O-Taste drücken und den linken Stick ↓ bewegen
- 4- Zum Aktivieren die O-Taste drücken und den linken Stick ← oder → bewegen

ERSTELLEN VON SHORTCUTS

Drücke die START-Taste, um Shortcuts zu erstellen. Wenn du einen Shortcut aktivieren möchtest, bewege im Kampf den rechten Stick. Wähle zunächst den gewünschten Slot aus und dann das Arte und den Charakter, für den der Shortcut gelten soll. Du kannst bis zu vier Shortcuts erstellen.



AUTOMATISCHE EINSTELLUNGEN

Für Charaktere, deren Steuerung auf automatisch gestellt ist, wähle zunächst ein Arte aus und drücke dann die Δ-Taste, um es im Kampf zu aktivieren bzw. deaktivieren. Das O-Symbol gibt an, dass das Arte im Kampf verwendet werden kann, das X-Symbol dagegen zeigt an, dass seine Verwendung im Kampf nicht möglich ist.

HINWEIS: Jede Aufgabe kann nur einmal ausgeführt werden. Egal, ob du sie zu einem erfolgreichen Ende bringst oder daran scheiterst – du hast keinen zweiten Versuch.

MENÜ

MENÜBILDSCHIRM

Bewege den linken Stick ↑ oder ↓ oder drücke die Richtungstasten ↑ oder ↓ und bestätige anschließend mit der X-Taste.

1) Entwicklungs-Symbol: Mit diesem Symbol gekennzeichnete Monster entwickeln sich weiter, wenn du sie fütterst.

2) Charakter-Reihenfolge: Hier werden Informationen über deine Charaktere angezeigt. Das Symbol in der linken oberen Ecke des Porträts gibt das Elementarattribut an.

LV: Der aktuelle Level

KP: Die aktuellen KP/maximalen KP

TP: Die aktuellen TP/maximalen TP

WEITER: Die zum Levelaufstieg erforderliche ERF

3) Spieldetails

Aktueller Standort

Kapitel: Aktuelles Kapitel

Zeit: Deine Spielzeit

Kämpfe: Die Anzahl deiner Kämpfe

Treffer: Die maximale Anzahl der im Kampf erzielten Treffer

Gald: Deine aktuelle Geldmenge



REIHENFOLGE ÄNDERN

Um die Reihenfolge deiner Charaktere zu ändern, wähle zunächst einen Charakter aus und anschließend den Charakter, gegen den du ihn tauschen möchtest.

CHARAKTER-REIHENFOLGE

Der Charakter im obersten Slot des Menübildschirms (Emil oder Marta) entspricht dem von dir gesteuerten Charakter. Die Charaktere in den ersten vier Slots des Menübildschirms bilden deine Kampfgruppe. Im Einzelspieler-Modus steuerst du den Charakter im ersten Slot.



2-4 SPIELER

Kämpfe können von bis zu vier Spielern an Wireless-Controllern bestritten werden. Die einzelnen Spieler steuern je den Charakter, der ihrem Slot auf dem Menübildschirm entspricht. Die Spieler 2-4 können keine Monster steuern.

AUSRÜSTEN



Wähle im Ausrüsten-Menü die gewünschte Art der Ausrüstung und drücke zur Bestätigung die **X**-Taste. Wähle als nächstes das Item aus, das du ausrüsten möchtest, und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste. Wenn du den Cursor über den Charakternamen bewegst und die **START**-Taste drückst, wird der Charakter für bestmögliche Leistung ausgerüstet.

FERTIGKEITEN

- 1. Charakterinformationen:** Der derzeitige Level des Charakters und seine FP/maximalen FP. Um den Charakter zu wechseln, drücke die **L1**-Taste bzw. die **R1**-Taste.
- 2. Fertigkeiten-Art:** Verwende die **SELECT**-Taste, um die Fertigkeiten-Art zu ändern.
- 3. Fertigkeiten-Liste:** Der Name der gelernten Fertigkeit und die FP, die für ihre Verwendung benötigt werden



Charakterinformationen

Fertigkeiten-Art

Fertigkeiten-Liste

Fertigkeiten-Erklärung

FERTIGKEITEN VERWENDEN

Um eine Fertigkeit zu verwenden, benötigst du SP. Ausgerüstete Fertigkeiten sind mit einem „A“ gekennzeichnet.

ITEMS

Hier sind die Items aus deinem Inventar aufgeführt. Drücke die **L1**-Taste und die **R1**-Taste, um zwischen den Item-Arten zu wechseln.

ITEM-ARTEN

	Neu erworben
	Verbrauchsobjekte
	Waffen
	Rüstungsobjekte für den Körper
	Rüstungsobjekte für den Kopf
	Rüstungsobjekte für die Arme
	Accessoires
	Synthesematerialien
	Kochzutaten
	Wertvolle Objekte

KOCHZUTATEN

STRATEGIE

1. **Strategie ändern:** Lege fest, welche Aktionen dein Charakter ausführen soll, während seine Steuerung auf „Automatisch“ gestellt ist.

2. **Formation ändern:** Ändere die Kampfformation.



Strategie ändern

Formation ändern

STATUS

Überprüfe den aktuellen Status und die aktuellen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere. Außerdem kannst du den Titel deines Charakters ändern.

TITEL ÄNDERN

Bewege den Cursor im Statusbildschirm über Emils bzw. Martas Titel und drücke die X-Taste, um ihn zu ändern. Der Titel, den du ihnen zuweist, kann ihre Parameterentwicklung beeinflussen, wenn sich ihr Level erhöht.

PARAMETER-LISTE:

LV: Der aktuelle Level

ELEMENT: Das Elementarattribut des Charakters

KP: Die aktuellen/maximalen KP

TP: Die aktuellen/maximalen TP

ERF: Die aktuelle ERF

WEITER: Die zum Levelaufstieg erforderliche ERF

P. ANG: Die Angriffsstärke von Waffen und Schlag-Artes

A.-ANG: Die Angriffsstärke von Zauber-Artes

P. VTG: Die Verteidigungskraft gegen Waffen und Schlag-Artes

A.-VTG: Die Verteidigungskraft gegen Zauber-Artes

GEW: Die Fähigkeit, die gegnerische Verteidigung zu zermürben. Wirkt sich auch auf die FP-Erhöhung aus.

GLÜCK: Beeinflusst die kritische Trefferrate

SYNCHRONISATION (nur Monster): Legt fest mit welcher Geschwindigkeit verbündete Monster die KP eines Verbündeten wiederherstellen und andere Aktionen ausführen.

ELEMENTE

Jeder Charakter besitzt eine von acht Elementareigenschaften. Wenn du einen Schaden erleidest, der einer Schadensart entspricht gegen die du empfindlich bist, fällt der erlittene Schaden umso größer aus. Wenn du einen Schaden erleidest, der deinem Element oder einem Element entspricht, das günstig für dich ist, fällt der erlittene Schaden kleiner aus als normal.



BIBLIOTHEK

Enthält verschiedene Spielinformationen wie eine Liste der Monster, gegen die du bereits gekämpft hast.

MONSTERBUCH

Informationen über die Monster, gegen die du gekämpft hast.

TAGEBUCH

Ein Tagebuch, in dem die bisherige Geschichte aufgeführt ist.

AKTUELLE AUFGABE

Lass dir die Aufgabe anzeigen, an der du gerade arbeitest.

SPIELSTATISTIK

Lass dir verschiedene Informationen über deinen aktuellen Durchgang anzeigen.

HILFE ZUM KAMPF

Enthält verschiedene Hilfoptionen zu Kämpfen, Fertigkeiten und Synchronisation.

SYSTEM

Wähle „Speichern“, um Daten zu speichern, bzw. „Laden“, um Daten zu laden.



SPEICHERN

Speichere deinen aktuellen Spielstand. Dieses Menü ist über die Weltkarte zugänglich, oder wenn du einen Speicherpunkt in einem Dungeon bzw. einer Stadt berührst.

LADEN

Lade Speicherdaten, um das Spiel von der zuletzt gespeicherten Stelle aus fortzusetzen.

OPTIONEN

Ändere die Spieleinstellungen.

KÄMPFEN

KAMPFBILDSCHIRM

Drücke im Kampf die Δ -Taste, um das Kampfmenü zu öffnen. Drücke die \square -Taste, um den Kampf zu pausieren.

- 1. Arte-Name.**
- 2. Zielsymbol:** Erscheint über dem Gegner, den du angreiffst. Die Leiste zeigt die KP des Gegners an.
- 3. Monsterring:** Leuchtet zu Füßen verbündeter Monster blau und zu Füßen feindlicher Monster rot.
- 4. Elementarraster**
- 5. Combos:** Zeigt an, wie viele aufeinanderfolgende Attacken du gelandet hast.
- 6. Schadenswert:** Die Schadensmenge, die deine Combo verursacht hat.
- 7. Unisono-Anzeige**
- 8. Verbündetenstatus:** Die obere Leiste zeigt die aktuellen KP, die untere Leiste die aktuellen TP. Für Charaktere, die an Statuskrankheiten leiden, wird neben ihrem Symbol die Krankheit angezeigt.
- 9. Item-Anzeige:** Wird angezeigt, wenn du ein Item verwendest. Die Verwendung eines anderen Items ist erst wieder möglich, wenn die Anzeige leer ist.



KAMPFMENÜ

Drücke im Kampf die Δ -Taste, um das Kampfmenü zu öffnen. Mit Öffnen des Kampfmenüs wird das Spiel angehalten. Jetzt kannst du Artes, Ausrüstungsgegenstände oder Items zur Verwendung auswählen, eine Strategie einschlagen oder die Flucht antreten. Durch Drücken der Δ -Taste oder der \circ -Taste kehrst du zum Kampf zurück.

FLUCHT (FLUCHT ABBRECHEN) Diese Option ermöglicht die Flucht aus dem Kampf. Wenn die erschienene Fluchtanzeige voll ist, kannst du fliehen.

HINWEIS: Aus manchen Kämpfen ist keine Flucht möglich.



KAMPFERGEBNISSE

MENÜPUNKTE DES KAMPFERGEBNISSE-BILDSCHIRMS

ERF: Gesammelte ERF

BONUS: Zusätzliche gesammelte Erfahrung, basierend auf deiner längsten Combo

MAX TREFF.: Die maximale Anzahl deiner Combo-Treffer

GALD: Gesammeltes Gald

ZEIT: Die Gesamtdauer des Kampfes

RANG: Der beim Kampf verdiente Rang (Rangpunkte können nach dem erfolgreichen Abschluss des Spiels im Rangladen eingelöst werden)

GAME OVER

Wenn alle menschlichen Charaktere, die am Kampf beteiligt sind, K.O. geschlagen oder versteinert wurden, ist das Spiel zu Ende. Wähle ZUM TITELBILDSCHIRM ZURÜCKKEHREN, um zum Titelmenu zurückzukehren, oder SPIEL LADEN, um den zuletzt gespeicherten Spielstand zu laden.

GEGNER-INFOS ANZEIGEN

Halte die **R1**-Taste gedrückt, um den Kampf kurz anzuhalten und die aktuellen KP, das Elementarattribut und andere Informationen deines Gegners einzusehen.



CHARAKTERSTATUS ANSEHEN

Manche Schlag- und Zauber-Artes ändern den Status deines Charakters. Weil dich das beim Kämpfen behindert, solltest du Gegenstände oder Artes verwenden, um dich zu heilen. Hinweis: Statuseffekte, die Fähigkeiten steigern, sind rot dargestellt, Effekte, die Fähigkeiten senken, blau.

Physische Krankheiten

	Gift	Der Charakter verliert allmählich KP.
	Lähmung	Der Charakter kann manchmal nicht angreifen.
	Versteinigung	Lässt den Charakter versteinern und hält ihn davon ab, Aktionen auszuführen.
	Schwäche	Entzieht dem Charakter Kraft und reduziert seine KP um ein Vielfaches.
	Krankheit	Der Charakter verliert allmählich TP.
	Arte-Siegel	Der Charakter kann keine Artes verwenden.
	Schock	Der Charakter wird betäubt, wenn er von einem Gegner angegriffen wird.
	Schlaf	Der Charakter fällt in einen tiefen Schlaf und kann keine Aktionen ausführen, bis er vom Gegner getroffen wird.

Magische Krankheiten

	Erhöhung/Verringerung der Angriffskraft	Erhöht/verringert die Angriffswerte
	Erhöhung/Verringerung der Verteidigungskraft	Erhöht/verringert die Verteidigung gegen physische Angriffe
	Erhöhung/Verringerung der Zauberkraft	Erhöht/verringert die Zauberwerte
	Erhöhung/Verringerung der Widerstandskraft	Erhöht/verringert den Zauberwiderstand
	Erhöhung/Verringerung der Zauber- und Bewegungsgeschwindigkeit	Erhöht/verringert die Geschwindigkeit mit der Zauber-Artes gewirkt werden
	Erhöhung/Verringerung der Gewandtheit	Erhöht/verringert die Gewandtheit
	Erhöhung/Verringerung der Bewegungsgeschwindigkeit	Erhöht/verringert die Bewegungsgeschwindigkeit
	Auto-Auferstehung	Bewirkt eine automatische Wiederbelebung nach einem K.O.

Status



Betäubung: Der Charakter kann für bestimmte Zeit keine Aktionen ausführen.



K.O.: Der Charakter kann keine Aktionen ausführen, wenn seine KP auf 0 fallen.

AKTIONEN

BEWEGUNG

Bewegen: linker Stick/Richtungstasten

Freies Laufen: linker Stick + □-Taste

Rückwärtsschritt: linker Stick ← (2x antippen)/linker Stick → (2x antippen) (in die dem Gegner entgegengesetzte Richtung)

Springen: linker Stick ↑ (nur wenn die Steuerung auf „Manuell“ gestellt ist)

NORMALE ATTACKEN

Hieb: X-Taste

Stoß: linker Stick ↓ + X-Taste

Schwungangriff: linker Stick ← + X-Taste/linker Stick → + X-Taste

Luftabwehrangriff: linker Stick ↑ + X-Taste

Sprungangriff: X-Taste (im Sprung)

Abwehr: □-Taste

Artes: linker Stick + O-Taste

Shortcut verwenden: rechter Stick ↑ / ↓ / ← / →

ELEMENTARRASTER

Das Elementarraster zeigt dir die Elemente des Schlachtfelds an. Das Hauptelement hängt immer von deinem Standort an. Jedes Mal, wenn du ein Arte mit einem Elementarattribut verwendest, wird dieses Element als Nebenelement des Schlachtfelds eingesetzt. Kommen drei gleiche Nebenelemente zusammen, ändert sich das Hauptelement.



NORMALE ANGRIFFE MIT 3-TREFFER-COMBO

Bei normalen Angriffen kannst du eine 3-Treffer-Combo ausführen. Die zweite und dritte Angriff werden anders ausgeführt als üblich.



UNISONO-ATTACKEN

Die Unisono-Anzeige nimmt zu, wenn du Schaden verursachst oder erleidest. Drücke die **R3**-Taste, wenn die Unisono-Anzeige mehr als halbvoll ist, um eine Kooperations-Unisono-Anzeige zu starten.



MYSTISCHE ARTES

Wenn bestimmte Fertigkeiten eingestellt sind, kannst du ein mystisches Arte verwenden, indem du deine Unisono-Anzeige vollständig füllst. Zur Aktivierung eines mystischen Artes muss einer deiner Charaktere zunächst ein Arkan-Arte oder ein hohes Zauber-Arte verwenden. Wenn du das Arkan-Arte verwendet hast bzw. während du das hohe Zauber-Arte wirkst, drücke und halte die **O**-Taste gedrückt, um das mystische Arte zu aktivieren.



PAKTE MIT MONSTERN

PAKTE MIT MONSTERN

Die Zauberbindung tritt ein, wenn du ein Monster im Kampf besiegst und das Hauptelement und vier Nebenelemente im Elementarraster identisch sind. Nach dem Kampf hast du die Möglichkeit, einen Zauberpakt mit diesem Monster zu schließen. Wenn du erfolgreich bist, wird das Monster Teil deiner Gruppe.



VERBESSERUNGEN DURCH PAKTZAUBER

Wenn sich in deiner Gruppe verbündete Monster befinden, kannst du dir ihre Kraft leihen, solange ihr einen Pakt miteinander habt.

MONSTERWACHSTUM

Verbündete Monster können in ein höheres Level aufsteigen, wenn sie im Kampf **ERF** sammeln. Außerdem können sie Fertigkeiten und Artes erlernen. Bereite ihnen in der Katz-Gilde Essen zu, um ihre Werte zu verbessern.

MONSTEREVOLUTION

Monster, die im Hauptmenü mit einem orangefarbenen Evolutionssymbol markiert sind, können sich weiterentwickeln. Weiterentwickelte Monster kehren auf Level 1 zurück, aber sie behalten über 20 % ihrer Werte und all ihre Fertigkeiten.

Fonts used in-game are provided in part by Bitstream Inc. All rights reserved.



JETZT TEIL DER COMMUNITY WERDEN & COOLE PREISE GEWINNEN

1

REGISTRIEREN

JETZT DER COMMUNITY BEITRETEN



2

MITMACHEN

SAMMEL PUNKTE



3

GEWINNEN

TAUSCHE PUNKTE GEGEN COOLE PREISE



WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

JETZT
BEITRETEN



Customer Support Service



Australia	1902 26 26 26	\$2,48/min (may change without notice)	ausupport@namcobandagames.com.au
Belgique	Support en français: Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop Support in English: Monday - Friday: 09.00-18.00 GMT		fr.support@namcobandagames.eu customerserviceuk@namcobandagames.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandagames.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αυτική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandagames.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a Jueves: 09.00 -18.00 Viernes: 09.00-14.00	es.support@namcobandagames.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandagames.eu
Italia			it.support@namcobandagames.eu
New Zealand	0900 54263	\$1,99/min (may change without notice)	ausupport@namcobandagames.com.au
Nordic Countries Nederland	Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT (Support in English)		customerserviceuk@namcobandagames.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag - Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandagames.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00-18.00 Sexta Feira: 09.00-14.00	pt.support@namcobandagames.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2,50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandagames.eu
Singapore	+65 6538 9724		support@namcobandagames.asia
United Kingdom	Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT		customerserviceuk@namcobandagames.eu

Please visit
www.namcobandagames.eu/support
 for the full list of support contacts

For Help & Support please visit: eu.playstation.com or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50:-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0,79 Euro/min + pvv fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישראל – ישראל	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה www.isfar.co.il בקרו באתר	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit eu.playstation.com for contact details.



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.



Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.