



FINAL FANTASY X



SONY



SQUARESOFT

COMPUTER
ENTERTAINMENT

VOR DEM SPIEL

Schließen Sie Ihr PlayStation®2 Computer-Entertainment-System so an, wie es in der Bedienungsanleitung angegeben ist. Versichern Sie sich, dass der MAIN POWER-Schalter (der sich auf der Rückseite der Konsole befindet) ausgeschaltet ist. Schließen Sie Controller und anderes Zubehör wie benötigt an, BEVOR Sie die Konsole einschalten. Nachdem Sie die Konsole eingeschaltet haben, sollten Sie kein Zubehör mehr einstecken oder entfernen.

Schalten Sie die Konsole nun mittels des MAIN POWER-Schalters ein und drücken Sie die \textcircled{P} /RESET-Taste. Wenn die \textcircled{P} -Kontroll-Leuchte grün aufleuchtet, drücken Sie die \triangle -Taste, um die DVD/CD-Lade zu öffnen. Platzieren Sie die FINAL FANTASY® X -DVD mit der bedruckten Seite nach oben auf die DVD/CD-Lade. Drücken Sie die \triangle -Taste erneut, um die DVD/CD-Lade zu schließen. Drücken Sie dann nochmals die \textcircled{P} /RESET-Taste, um das Spiel zu starten.

HINWEIS: Alle Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Erstellung korrekt. Auf nachträgliche, geringfügige Veränderungen innerhalb des Spiels kann daher nicht eingegangen werden. Die Abbildungen in diesem Handbuch wurden der deutschen Version dieses Spiels entnommen, es besteht jedoch die Möglichkeit, dass manche Abbildungen während der Entwicklungsphase aufgenommen wurden und deshalb vom fertigen Produkt abweichen.

MEMORY CARD (8MB) (FÜR PLAYSTATION®2)

HINWEIS: In diesem Handbuch wird der Begriff „Memory Card“ benutzt, um die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) – (SCPH-10020 E) zu beschreiben. Memory Cards (Produktcode SCPH-1020 E), die zur Benutzung mit PlayStation®-Software vorgesehen sind, sind nicht mit diesem Spiel kompatibel.

Stecken Sie eine Memory Card in einen der MEMORY CARD-Steckplätze Ihrer Konsole ein, um Spielstände und -optionen zu speichern.

Versichern Sie sich, dass genügend Speicherplatz auf Ihrer Memory Card vorhanden ist, bevor Sie das Spiel beginnen. Zum Speichern wird mindestens 64KB freier Speicherplatz auf Ihrer Memory Card benötigt. Auf eine Memory Card können bis zu 99 FINAL FANTASY X-Spielstände gespeichert werden.

HINWEIS: RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch werden \uparrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow etc. benutzt, um die Richtung der Richtungstasten und des Linken Analog-Sticks anzugeben. Um den Linken und Rechten Analog-Stick benutzen zu können, muss sich der Analog Controller (DUALSHOCK®2) im Analogmodus (Kontroll-Leuchte: rot) befinden.

EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

HINWEIS: Es wird empfohlen, zunächst das Standard-Sphärobrett zu benutzen, falls Sie das Spiel zum ersten Mal spielen. Mehr Informationen zum Sphärobrett können Sie dem Abschnitt „Das Sphärobrett“ weiter unten entnehmen.

Nach der Eröffnungssequenz erscheint der Titelbildschirm. Diese Sequenz können Sie überspringen, indem Sie auf die -Taste drücken. Drücken Sie im Titelbildschirm **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um **Neues Spiel** auszuwählen, und drücken Sie dann die -Taste, um das Spiel zu beginnen. Sie gelangen dann in den Charakteraufbau-Bildschirm, wo Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Typen des Sphärobretts haben.

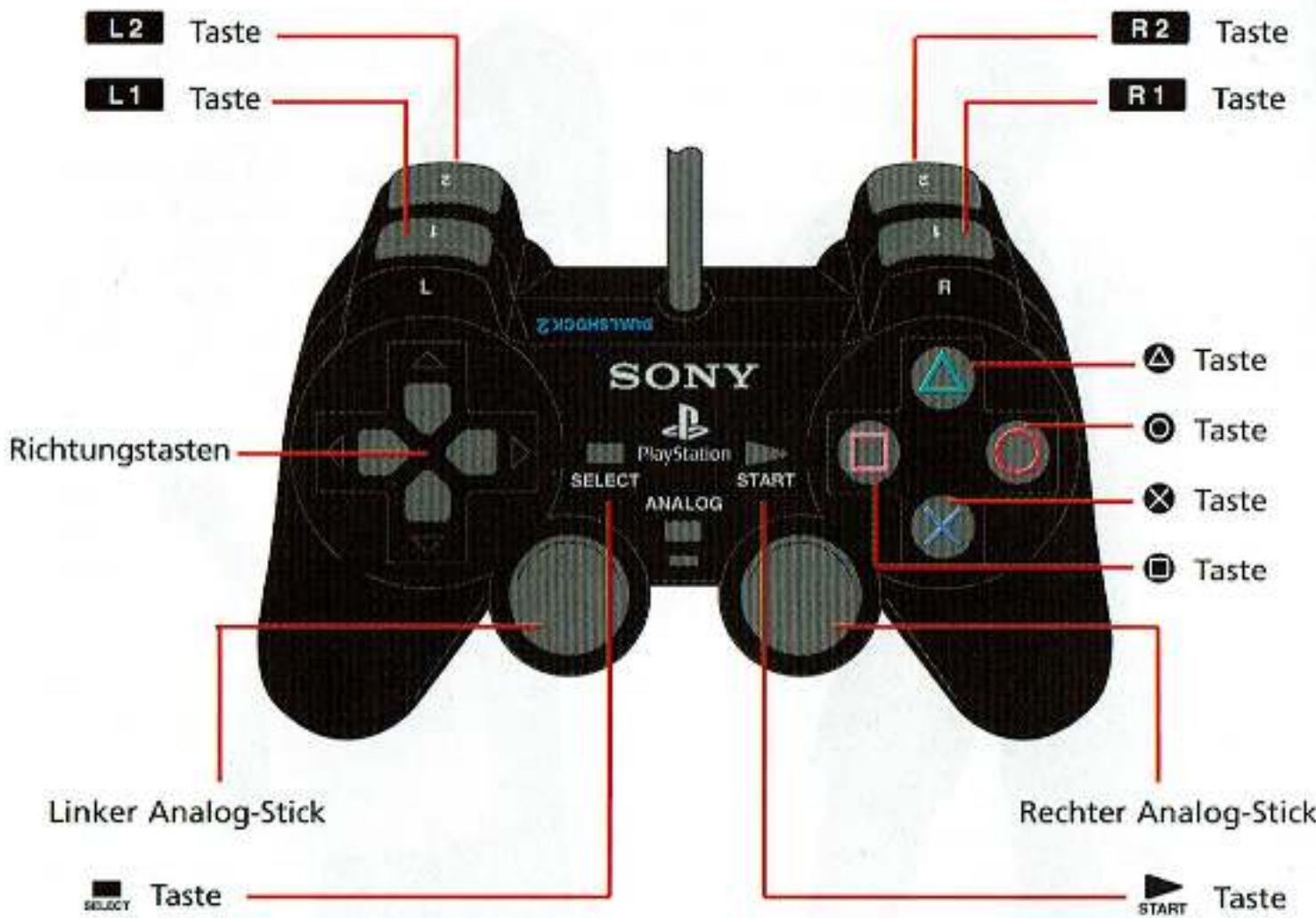
EIN GESPEICHERTES SPIEL FORTSETZEN

Drücken Sie im Titelbildschirm **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um **Laden** auszuwählen, und bestätigen Sie dann mittels der -Taste. Nachdem Sie den **MEMORY CARD**-Steckplatz mit der eingesteckten Memory Card ausgewählt haben, erscheint eine Liste mit gespeicherten Spielständen. Suchen Sie sich die gewünschte Datei aus und drücken Sie zum Bestätigen die -Taste.



DIE STEUERUNG

HINWEIS: Wenn Sie das Spiel starten, wird sich der Analog Controller (DUALSHOCK®2) automatisch im Analogmodus (Kontroll-Leuchte: rot) befinden. Sie können die Vibrationsfunktion Ihres Analog Controllers (DUALSHOCK®2) jederzeit im Optionsmenü im Hauptmenü ein- oder ausschalten.



HINWEIS: **FINAL FANTASY X** ist nur mit dem Analog Controller (DUALSHOCK®2) kompatibel.

Es gibt in **FINAL FANTASY X** drei verschiedene Steuerungsmodi, die sich auf die Steuerung im Menübildschirm, auf dem Gelände und in den Kämpfen beziehen (siehe unten).

IM KAMPF

Richtungstasten	Den Cursor bewegen
← / →	Zwischen Kampfmenüs wechseln
Linker Analog-Stick	Den Cursor bewegen / Zwischen Kampfmenüs wechseln
○-Taste	Abbrechen
✗-Taste	Bestätigen
△-Taste	Verteidigen (Zug überspringen)
□-Taste	Wird in Aurons Ekstase-Techniken verwendet
L1 -Taste	Zeigt das Auswechselmenü an / Wechselt Charaktere aus
L2 -Taste	Wechselt Charaktere aus
R1 -Taste	Scrollt das CTB-Fenster hoch
R2 -Taste	Scrollt das CTB-Fenster runter
■ -Taste	Zeigt das Hilfefenster an / Blendet das Hilfefenster aus

AUF DEM GELÄNDE

Richtungstasten	Bewegt die Charaktere (Rennen)
Linker Analog-Stick	Bewegt die Charaktere (Rennen)
○-Taste	Abbrechen / Gehen (gedrückt halten)
✗-Taste	Bestätigen / Reden / Untersuchen
△-Taste	Hauptmenü anzeigen
□-Taste	Mit Blitzballspielern reden, um ihren Status herauszufinden.
► -Taste	Pause*

IM MENÜBILDSCHIRM

Richtungstasten	Cursor bewegen
Linker Analog-Stick	Cursor bewegen
○-Taste	Abbrechen
✗-Taste	Bestätigen
L1 -Taste	Zwischen Charakteren wechseln
L2 -Taste	Menülisten hochscrollen
R1 -Taste	Zwischen Charakteren wechseln
R2 -Taste	Menülisten runterscrollen

Drücken Sie die L1, L2, R1, R2, ►-, und ■-Tasten gleichzeitig, um einen Soft-Reset durchzuführen und zur Eröffnungssequenz zurückzukehren.*

* Pause und Soft-Reset sind während manchen Spielszenen nicht verfügbar.

SPRACHAUSGABE

Die Sprachausgabe in **FINAL FANTASY X** ist ausschließlich in Englisch. Es stehen deutsche Untertitel zur Verfügung. Die deutsche Übersetzung der Untertitel basiert auf dem japanischen Original und kann daher von der englischen Sprachausgabe abweichen.

AUF DEM GELÄNDE



1. Karte

Die Karte zeigt Ihren derzeitigen Aufenthaltsort aus der Vogelperspektive. Ihr Charakter wird hierbei mit einem gelben Pfeil gekennzeichnet, während Ihre Zielrichtung mit einem roten Pfeil markiert ist. Die Karte kann im Hauptmenü unter dem Abschnitt Optionen ein- und ausgeblendet werden.

2. Charakter

3. Speicher-Sphäroiden

Um zu speichern, sollten Sie Speicher-Sphäroiden wie diese verwenden. Da sie nicht überall zu finden sind, sollten Sie unbedingt jede Chance zum Speichern nutzen.

CHARAKTERE

Kurz gesagt ist **FINAL FANTASY X** die Geschichte von Yuna, einem Medium, das sich die Vernichtung Sins zur Lebensaufgabe gemacht hat. An ihrer Seite steht Tidus, der Charakter, den Sie selbst steuern. Hier stellen wir Ihnen die Charaktere vor, die Yuna auf ihrer Reise begleiten. Jeder der Mitstreiter hat sein eigenes Spezialgebiet. Prägen Sie sich die individuellen Stärken der Charaktere gut ein und nutzen Sie diese, um den Gegnern im Kampf den Garaus zu machen.



TIDUS

Tidus ist ein gut aufgelegter Blitzball-Starspieler der Zanarkand Abes. Er verachtet seinen Vater, der bis zu seinem Verschwinden ebenfalls ein Top-Blitzballspieler war. Tidus ist ein geschickter Kämpfer, der selbst die flinksten Gegner mit Leichtigkeit unschädlich macht.



YUNA

Yuna ist die Tochter des Hohen Mediums Braska. Ehrlichkeit und Entschlossenheit zeichnen ihr Wesen aus. Sie begibt sich auf die Reise, damit sie die Hohe Beschwörung erlangen und damit Sin besiegen kann. Yuna beherrscht die Fähigkeit zu beschwören – eine mystische Kunst aus einer vergessenen Zeit.



WAKKA

Wakka ist ein Blitzballspieler und gleichzeitig der Trainer seiner Mannschaft, der Besaid Aurochs. Wakka will seine Blitzballkarriere nach dem anstehenden Turnier an den Nagel hängen, um sich voll und ganz seiner Aufgabe als Garde Yunas zu widmen. Er benutzt einen Blitzball als Waffe, der sich als besonders tödlich gegenüber fliegenden Gegnern erweist.



LULU

Lulu ist eine Garde Yunas. Für Wakka und sie ist Yuna wie eine kleine Schwester. Lulus stoische und selbstsichere Art lässt sie manchmal unbarmherzig erscheinen. Sie ist die Schwarzmagiespezialistin der Gruppe.



KIMAHRI RONSO

Kimahri ist ein junger Krieger der Ronso, der Yuna seit ihrer Kindheit beschützt. Er ist eine sehr schweigsame, aber loyale Garde. Kimahri beherrscht die Dragonik-Technik, mit der man sich die Techniken seiner Feinde aneignen kann.



AURON

Die legendäre, wortkarge Garde des Hohen Mediums Braska, mit dem er zusammen vor 10 Jahren Sin besiegte. Er schließt sich der Gruppe an, um Sin ein zweites Mal zu besiegen. Sein riesiges Schwert lehrt selbst die zähdesten Gegner das Fürchten.



RIKKU

Rikku ist eine junge Al Bhed. Sie ist sehr offen und lebhaft und bringt ihre Meinung klar zum Ausdruck. Ihr Wunsch ist es, das Ansehen, dass ihr Volk einst genossen hat, wiederherzustellen. Rikku kennt sich bestens mit den Maschinen aus und kann außerdem ihre Gegner mit Leichtigkeit um ein paar Items erleichtern.

DAS KAMPFSYSTEM

DER KAMPFMODUS



1. Befehlsfenster
2. CTB-Fenster
3. HP und MP der Charaktere
4. Ekstase-Leiste
5. Hilfefenster

DAS CTB-KAMPFSYSTEM

In **FINAL FANTASY X** werden Kämpfe durch das CTB (Conditional Turn-based Battle)-System gesteuert, wobei die Zeit nur dann voranschreitet, wenn Sie Befehle ausführen. Das CTB-Fenster oben rechts zeigt dabei die Reihenfolge an, in der Feind und Freund handeln können.

Die Handlungsreihenfolge kann sich durch die Art der Handlung verändern. Nach dem Ausüben einer verheerenden Spezial-Technik dauert es länger, bis der betroffene Kampfteilnehmer wieder einsatzfähig wird. Das gilt sowohl für Ihre Gruppenmitglieder, als auch für Ihre Feinde. Dieses Defizit können Sie zum Beispiel durch Einsetzen von geschwindigkeitserhöhenden Zaubern wie Hast kompensieren. Es gibt noch genügend andere Faktoren, die die Handlungsreihenfolge beeinflussen. Scheuen Sie sich also nicht und probieren Sie alles Mögliche aus.

CHARAKTERE AUSWECHSELN

Drückt man im Kampf die **L1**-Taste, können Charaktere, die nicht aktiv am Kampf beteiligt sind, eingewechselt werden. Der eingewechselte Charakter kann dann sofort handeln.

EXTRAS

Während des Kampfes stehen den Charakteren manchmal spezielle Befehle zur Verfügung. Dabei erscheint über dem Befehlsfenster ein entsprechender Schriftzug. Drückt man dann **←**, gelangt man ins Extras-Menü.

EKSTASE

Die Ekstase-Leiste eines Charakters füllt sich, sobald die dementsprechende Voraussetzung erfüllt wird (Zufügen von Schaden, Heilen von Mitstreitern, usw.). Dabei wird die Voraussetzung durch den Ekstase-Typ bestimmt (Einzelheiten sind weiter unten aufgelistet). Ist die Ekstase-Leiste voll, so erscheint das Wort **EKSTASE!!** über dem Befehlsfenster. Nun kann der Charakter seine Ekstase-Technik anwenden. Drücken Sie **←**, um vom Befehlsfenster in das Ekstase-Menü zu gelangen, und wählen Sie dann die gewünschte Ekstase-Technik aus.

EKSTASE-TYPEN

Ekstase-Typen bestimmen, wodurch sich die Ekstase-Leiste füllt. Unter dem Abschnitt Ekstase im Menü können Sie Ekstase-Typen für jeden einzelnen Charakter festsetzen. Jeder der Charaktere kann neue Ekstase-Typen erlernen, indem er bestimmte Kampfverhaltensweisen mehrere Male wiederholt.

Name des Typs	Bedingung
Askese	Leiste füllt sich, wenn man vom Gegner Schaden erleidet.
Kampfgeist	Leiste füllt sich, wenn man dem Gegner Schaden zufügt.
Barmherzigkeit	Leiste füllt sich bei Heilung eines Mitstreiters.
Grazie	Leiste füllt sich, wenn man gegnerischen Angriffen ausweicht.

Es gibt auch noch andere Ekstase-Typen. Probieren Sie also mehrere Kampfmethoden aus, damit Sie alle Ekstase-Typen erlernen.

ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN UND DEREN HEILMETHODEN

Während der Kämpfe kommt es manchmal vor, dass Ihre Charaktere

Zustandsveränderungen erleiden. Schauen Sie sich die untere Tabelle an, damit Sie sich in solchen unangenehmen Situationen zu helfen wissen.

ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

Name des Zustands	Symptom	Heilmethode
Tobsucht	Angriffskraft des Charakters steigt. Er nimmt allerdings keine Befehle mehr an.	Medica, Allheilmittel
Konfus	Charakter greift unkontrolliert Gegner und Mitstreiter an.	Medica, Allheilmittel, Schaden durch physische Angriffe.
Fluch	Ekstase-Leiste füllt sich nicht mehr. Ekstase kann nicht benutzt werden.	Anti-Z, Weihwasser
Blind	Die Trefferquote physischer Angriffe des betreffenden Charakters sinkt.	Medica, Augentropfen, Allheilmittel
Todesurteil	Charakter wird nach Ablauf des Countdowns kampfunfähig.	Keine vorhanden
Kampf-unfähigkeit	Charakter kann nicht am Kampf teilnehmen.	Engel, Erzengel, Phönixfeder
Stein	Charakter kann nicht am Kampf teilnehmen.	Medica, Goldnadel, Allheilmittel
Gift	Charakter erleidet nach jeder Runde Schaden (jeweils 1/4 seiner Gesamt-HP)	Medica, Antidot, Allheilmittel
Stumm	Charakter kann nicht mehr zaubern.	Medica, Echokraut, Allheilmittel
Schlaf	Der Charakter kann nicht am Kampf teilnehmen.	Medica, Allheilmittel, Schaden durch physische Angriffe
Gemach	Charakter wird langsamer.	Medica, Hast
Zombie	Heilmittel und -items verursachen Schaden.	Weihwasser, Allheilmittel

GAME OVER

Das Spiel ist vorüber, sobald alle aktiven Kampfteilnehmer kampfunfähig sind; sprich, wenn ihre HP auf Null gesunken oder sie versteinert worden sind – selbst wenn noch kampffähige Mitstreiter in Reserve sein sollten. Schafft es jedoch mindestens ein Kampfteilnehmer, mittels Fluchtbefehlen aus dem Geschehen zu flüchten, so bleibt Ihnen ein vorzeitiges Ende erspart.

ABILITYS

Abilitys werden in zwei Kategorien unterteilt: Befehls-Abilitys und Auto-Abilitys. Befehls-Abilitys müssen während dem Kampf angewählt werden. Auto-Abilitys hingegen sind automatisch aktiviert, solange die Ausrüstung mit den entsprechenden Abilitys angelegt ist. Ihre Charaktere lernen neue Befehls-Abilitys, indem sie auf dem Sphärobrett Ability-Felder freisetzen.

Die Standard-Befehls-Abilitys

Angriff	Gegner angreifen.
Item	Items anwenden.
Türmen	Aus dem Kampfgeschehen flüchten.
Waffen	Waffe wechseln
Rüstungen	Rüstung wechseln.

Auto-Abilitys sind an Waffen und Rüstungen gekoppelt und automatisch während dem Kampf aktiviert. Näheres dazu im nächsten Abschnitt.

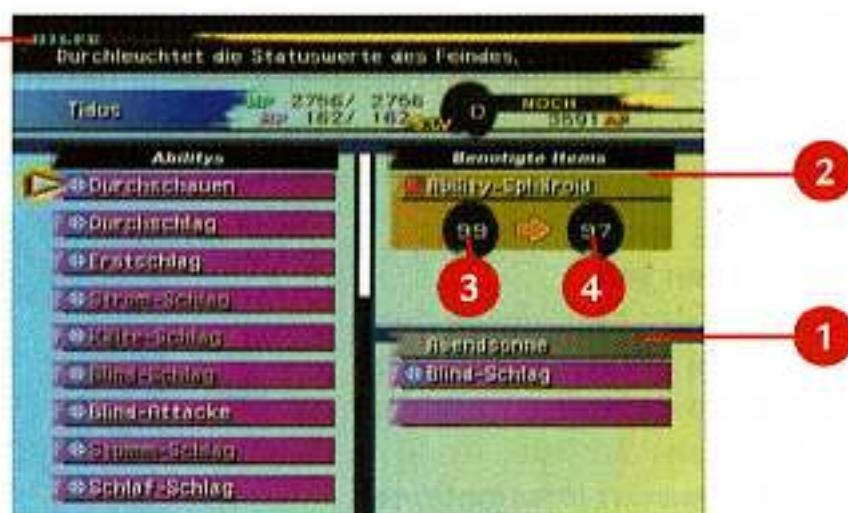
AUSRÜSTUNG SORTIEREN

In **FINAL FANTASY X** können Sie Ihre Ausrüstung sortieren. Wählen Sie im Menü **Item -> Ausrüstung** und sortieren Sie Ihre Waffen und Rüstungen entweder manuell oder automatisch.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN UMBAUEN

Im Laufe des Spiels wird es Ihnen möglich sein, Waffen und Rüstungen umzubauen. Im Menü erscheint dann der Abschnitt **Umbau**. Die Effekte, die Sie hier an die Waffen und Rüstungen koppeln können, nennen sich Auto-Abilitys. Diese bleiben, wie bereits erwähnt, aktiv solange die entsprechende Ausrüstung angelegt ist. Je mehr verschiedene Items Sie besitzen, desto mehr Auto-Abilitys stehen zur Verfügung.

1. Die umzubauende Ausrüstung.
2. Name des benötigten Items.
3. Anzahl der Items in Besitz.
4. Anzahl der Items nach dem Umbau.
5. Hilfefenster: Erklärung der gewählten Ability.



BESTIA



Bestia sind heilige Kreaturen, die erscheinen, wenn ein Medium sie um Hilfe anruft. Jede Bestia beschützt das Medium mit ihren einzigartigen Fähigkeiten und Stärken. Außerdem wachsen sie, wenn das Medium stärker wird.

Wenn Yuna eine Bestia beschwört, so verschwinden die restlichen Mitstreiter aus dem Kampf. Dafür erscheint das Befehlsfenster für die Bestia. Wie alle anderen Mitstreiter,

verfügt jede Bestia über eine Ekstase-Leiste. Sobald diese gefüllt ist, kann die Bestia ihre kraftvolle Ekstase-Tech einsetzen. Sinken die HP auf Null, so verschwindet die Bestia und die regulären Gruppenmitglieder kehren in das Kampfgeschehen zurück.

BESTIA

Valfaris Eine Bestia der Lüfte.

Ifrit Eine Bestia, die von Flammen umgeben ist.

Shiva Eine Bestia des Kälte-Elements, die in der Form einer schönen Frau erscheint.

Ixion Eine einhornartige Bestia, die das Strom-Element beherrscht.

Auf Ihrer Reise durch die Welt von **FINAL FANTASY X** werden Sie noch auf andere Bestia treffen. Außerdem sollen sich irgendwo noch Bestia versteckt halten, die sich erst dann zeigen, wenn Sie besondere Aufgaben erfüllt haben...

BESTIA ENTWICKELN

Unter dem Abschnitt **Bestia** im Menü haben Sie Einsicht in die Statuswerte der einzelnen Bestia. Da Yuna mit den Bestia geistig verbunden ist, werden diese stärker, wenn sich Yuna auf dem Sphärobrett fortentwickelt. Wenn Sie sich gegen bestimmte Gegner beweisen, so werden die Abschnitte **Erlernen** und **Großziehen** wählbar. Damit können Sie die Bestia fortentwickeln und ihnen neue Abilitys beibringen.

ERLERNEN

Wählen Sie **Erlernen**, um den Bestia diverse Befehls-Abilitys beizubringen. Das Bild der gewählten Bestia erscheint auf dem Bildschirm. Nun können Sie ihr neue Befehls-Abilitys beibringen, wobei Sie Items verbrauchen.

1. Ability, welche die Bestia erlernen soll.
2. Name des benötigten Items.
3. Anzahl der Items in Besitz.
4. Anzahl der Items nach dem Erlernen.
5. Hilfefenster: Informationen über die gewählte Ability.



GROßZIEHEN

Wählen Sie den Abschnitt **Großziehen**, um Ihre Bestia fortzuentwickeln. Unten sehen Sie das Menü, das erscheint, wenn Sie die gewünschte Bestia gewählt haben. Benutzen Sie nun Sphäroide, um die Bestia großzuziehen.



1. Attribut, welches erhöht werden soll.
2. Name des Sphäroiden, welcher benötigt wird.
3. Anzahl der benötigten Sphäroiden in Besitz.
4. Anzahl der Sphäroiden nach dem Erlernen.
5. Hilfefenster: Informationen über das gewählte Attribut.

DAS SPHÄROBRETT

WAS IST ÜBERHAUPT EIN SPHÄROBRETT?

Das Sphärobrett ist der wesentlichste Bestandteil für die Fortentwicklung der Charaktere in **FINAL FANTASY X**. Attributserhöhungen und das Erlernen von Abilities werden hier vollzogen. Kämpfe erfolgreich zu bestreiten reicht also nicht aus. Machen Sie sich mit den Grundlagen des Sphärobretts vertraut, damit Sie Ihre Charaktere aufbauen können.

SO ENTWICKELN SIE IHRE CHARAKTERE

Die Charaktere bekommen Ability-Punkte (AP), wenn sie Gegner besiegt haben. Einige Gegner hinterlassen auch Sphäroide, die zum Entwickeln benötigt werden.

Bei Erreichen einer bestimmten Anzahl von AP steigt der Sphäro-Level (S.Lv.).

Der Charakter kann pro S.Lv. ein Feld weiterrücken.

Setzen Sie Aufbaufelder frei, indem Sie entsprechende Sphäroiden benutzen. Der Charakter entwickelt sich weiter.

CHARAKTERFORTENTWICKLUNG: DIE SPHÄROBRETT-TYPEN

FINAL FANTASY X verfügt über zwei verschiedene Typen von Sphärobrettern. Zu Spielbeginn wählen Sie eines der beiden aus. Aber vergessen Sie nicht, dass Sie den Sphärobrett-Typ während des Spiels nicht ändern können!

STANDARD-SPHÄROBRETT – Die Charaktere werden in einer ausgewogenen Art und Weise fortentwickelt. Wenn Sie **FINAL FANTASY X** zum ersten Mal spielen, sollten Sie diesen Typ wählen!

PROFI-SPHÄROBRETT – Sie haben beim Charakteraufbau viel mehr Spielraum. Aber Vorsicht! Es besteht stets die Gefahr, dass die Charaktere nicht optimal entwickelt werden könnten!

DAS SPHÄROBRETT

Wenn Sie im Menü Sphärobrett wählen, gelangen Sie zu diesem Bildschirm.

1. Gewählter Charakter
2. Sphäro-Level (S.Lv.)
3. Cursor
4. Momentaner Aufenthaltsort



Drücken Sie die \times -Taste, um das Befehlsfenster aufzurufen.

Wählen Sie **Bewegen**, um Ihren Charakter auf dem Sphärobrett zu bewegen. Umliegende Felder, die aufgrund Ihres aktuellen Sphäro-Levels erreichbar sind, leuchten auf. Wenn Sie sich zum gewünschten Feld bewegt haben, wählen Sie **Ja**, um Ihre Wahl zu bestätigen. Möchten Sie ein Aufbaufeld aktivieren, so wählen Sie **Benutzen**.

Haben Sie **Benutzen** gewählt, erscheint eine Liste mit allen verfügbaren Sphäroiden. Sie können alle benachbarten Felder freisetzen, die weiß aufleuchten. Sie müssen also nicht bis zum gewünschten Feld vorrücken, sondern nur bis zum Nachbarfeld, falls diese miteinander verbunden sein sollten. Setzen Sie dann den entsprechenden Sphäroiden in das Aufbaufeld ein, um die dort befindliche Ability bzw. das Attribut zu aktivieren.

FARBEN

Jeder Charakter ist durch eine farbige Markierung gekennzeichnet, die er, wie im hier gezeigten Diagramm, hinterlässt, nachdem er ein Aufbaufeld aktiviert hat. Ein einzelnes Aufbaufeld kann von mehreren Charakteren freigesetzt werden.

Hier eine Auflistung der Charaktere und deren zugehörigen Farben:



In diesem Beispiel lernt Tidus die Ability Und Tschüss....



1. Begeben Sie sich auf das Nachbarfeld des Aufbaufeldes mit der Ability Und Tschüss...



2. Wählen Sie einen Ability-Sphäroiden. Der Cursor wechselt automatisch zum entsprechenden Aufbaufeld.



3. Drücken Sie die **X**-Taste, um Ihre Entscheidung zu bestätigen. Tidus hat hiermit Und Tschüss... erlernt. Diese Befehls-Ability kann er nun in zukünftigen Kämpfen einsetzen.

SPHÄROBRETT-STEUERUNG

SELECT-Taste:

L1 - und **R1** -Tasten:

L2 - und **R2** -Tasten:

△-Taste:

○-Taste:

×-Taste:

Hinein- / Herauszoomen.

Zwischen den Charakteren wechseln.

Blickwinkel neigen / Standardsicht wiederherstellen.

Einblick in den Status des gewählten Charakters.

Abbrechen / Ins Hauptmenü zurückkehren.

Handlung bestätigen.

MINI-SPIELE

BLITZBALL

Blitzball ist eine „Unterwassersportart“, die in ganz Spira beliebt ist. Jedes Jahr finden sich Mannschaften aus allen Teilen Spiras im Stadion von Luca ein, um beim dortigen Blitzball-Turnier ihre Kräfte zu messen. Warum Blitzball so beliebt ist, liegt auf der Hand. Egal ob Spieler oder Zuschauer, während des Spiels kann der von Sin überschattete Alltag vergessen werden.

In **FINAL FANTASY X** verfügen Sie über eine Blitzball-Mannschaft. Je öfter Sie mit dieser Mannschaft an Spielen teilnehmen, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln die Spieler und desto stärker werden sie. Genaue Regeln und ein Tutorial finden Sie innerhalb des Spiels.



CHOCOBOS

In bestimmten Gebieten Spiras leben Wild-Chocobos. Diese ungezähmten Tiere haben natürlich alles andere im Sinn, als auf Sie zu hören. Dies können Sie aber ändern, indem Sie mit Ihrem Chocobo diverse Trainingsprogramme durchlaufen. Absolvieren Sie diese zusammen mit ihrem Tierchen und stellen Sie eine Rekordzeit auf!



DAS TEAM

PRODUZENT	YOSHINORI KITASE	STORYBOARDS	AKIRA OGURI
DIREKTOREN	MOTOMU TORIYAMA (EREIGNISSE)	FILMSEQUENZ-PROGRAMMIERUNG	KENGO SASAOKA
	TAKAYOSHI NAKAZATO (GELÄNDE)	MUSIK	JUNYA NAKANO
	TOSHIRO TSUCHIDA (KÄMPFE)	SOUNDPROGRAMMIERUNG	MASASHI HAMAUZU
TONPRODUZENT & MUSIK	NOBUO UEMATSU	LEITENDER DIALOGEDITOR	MINORU AKAO
HAUPTPROGRAMMIERER	KOJI SUGIMOTO (CHARAKTERE)	LEITENDER TONEDITOR	TERUAKI SUGAWARA
PROGRAMMAUFSICHT	TAKASHI KATANO (EREIGNISSE)		Eiji NAKAMURA
CHARAKTERDESIGN	KEN NARITA		CHIHARU MINEKAWA
KUNSTDIREKTION	TETSUYA NOMURA	QUALITÄTSSICHERUNGABTEILUNG (QA)	
	YUSUKE NAORA (WELT)	QA-PRODUZENT	AKINITO SHOJI
	SHINTARO TAKAI (KÄMPFE)	QA-DIREKTION	KENICHI MIYAKE
SZENARIO	KAZUSHIGE NOJIMA	QA-KOORDINATOR	HIRONORI AKIYAMA
BILDILLUSTRATION	YOSHITAKA AMANO		TETSUYA HIRAKA
GELÄNDEPROGRAMMIERUNG	YUKIO ISHII	LOKALISATIONSTEAM	
	CHIKARA YANAGIMACHI	SQUARE CO., LTD.	
KÄMPFPROGRAMMIERUNG	MASAKI KOBAYASHI	VORSITZENDER VIZEPRÄSIDENT	KOJI YAMASHITA
MENÜPROGRAMMIERUNG	TOMONARI OHNISHI	ALLGEMEINES MANAGEMENT	AKIRA KASHIWAGI
HAUPTPROGRAMMIERUNG:		LOKALISATIONSDIREKTÖREN	ICHIRO NONAKA
VISUELLE EFFEKTE	YASUNARI OHNISHI		KAZUYOSHI TASHIRO
DIREKTION:		LOKALISATIONSSPEZIALISTEN	ALEXANDER O. SMITH
ECHTZEITGRAFIK	TOMOHIRO HASEGAWA	FRANZÖSISCHE ÜBERSETZUNG	AZIZ HINOSHITA
MONSTERDESIGN	TETSU TSUKAMOTO	DEUTSCHE ÜBERSETZUNG	LAURENT SAUTIERE
HAUPTCHARAKTERDESIGN:		ITALIENISCHE ÜBERSETZUNG	VINCENT ZOUZOUKOVSKY
NEBENCHARAKTERE	FUMI NAKASHIMA	SPANISCHE ÜBERSETZUNG	TET HARA
HAUPTDESIGN:		LOKALISATIONSTECHNIKER	NATHALIE "AKIRA" ISHIDA
ECHTZEIT-POLYGONGRAFIK	TAKANARI TAJIMA	LOKALISATIONASSISTENT	MANUELA SURIANO
	JUNICHIRO HOSOKAWA		FRANCESCA DI MARCO
	MAMORU TAGATA		EDUARDO LÓPEZ HERRERO
DIREKTION:			CARMEN MANGIRÓN HEVIA
KAMPFANIMATIONEN	SHINTARO TAMAI		RICHARD HONEYWOOD
DIREKTION:			SEIKOH HOKAMA
GELÄNDEANIMATIONEN	GO KIKUCHI		AIKO ITO
HAUPTKOORDINATION:			
CHARAKTERE & ANIMATION	SHINJI WATANABE (D3D CO., LTD.)	ALLGEMEINE PRODUKTION	TOMOYUKI TAKECHI
HAUPTKUNSTDESIGN	TETSUYA T2 TAKAHASHI	PRODUKTIONSAUSFÜHRUNG	HISASHI SUZUKI
DIREKTION:		AUSFÜHRENDER PRODUZENT	YOICHI WADA
3D-UMGEBUNG	YOHICHI KUBO		HIRONOBU SAKAGUCHI
HAUPTDESIGN:		SQUARESOFT, INC.	
GELÄNDE	YOSHINORI OGURA	LOKALISATIONSSPEZIALISTEN	BRODY PHILLIPS
	TAKAHARU MATSUO		SHIGETO SAMMY MATSUSHIMA
	SHINICHIRO HAMASAKA		RYOSUKE TAKETOMI
	MASAYO ASANO		RIKA MARUYA
HAUPTDESIGN:		EDITOR	JENNIFER L. MUKAI
KÄMPFE	TSUYOSHI OKAHISA	LOKALISATIONSMANAGER	YUTAKA SANO
LEITUNG:			
COMPUTERANIMATION	SATOSHI TSUKAMOTO		
REGISSEUR:			
FILMSEQUENZEN	HIROSHI KUWABARA		
HAUPTDESIGN:			

SQUARE EUROPE LTD

LEITENDER DIREKTOR	YUJI SHIBATA
STELLVERTRETERENDER DIREKTOR	TOMOHIRO YOSHIKAWA
MARKETINGMANAGER	TAKUYA OKADA
ASSISTENZMANAGEMENT:	
MARKETING / PR	STEPHANIE JOURNAU, ABBASS HUSSAIN
PRODUKTIONSMANAGEMENT	KATRIN DAROLLE
ASSISTENZMANAGEMENT:	
PRODUKTION & LOKALISATION	ALISON LAU
ASSISTENZMANAGEMENT:	
IT & TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	ALEX MORESBY
PROJEKTKOORDINATION (FRANZÖSISCH)	SEB OHSAN BERTHELSEN
FRANZÖSISCHES QA-TEAM	ANTOINE BOUSQUET, ERIC DAROLLE, DAVID DICEMBRE, GENEVIEVE M. HOWARD
PROJEKTKOORDINATION (DEUTSCH)	THORSTEN SCHAEFER
DEUTSCHES QA-TEAM	ANDRÉ WOITCZYK, ANOUK KALMES, FALCO RAMIN JAVAHI, YOSUKE VON HEYDEN, CLAUDETTE THILL, JAN WEIDMANN
PROJEKTKOORDINATION (ITALIENISCH)	ALESSANDRO DE LUCA
ITALIENISCHES QA-TEAM	RAFFAELLA BASSO, ACHILLES HILMI, FIORENZO MARINO, ALESSANDRO MORRONE, ALBERTO PEPE
PROJEKTKOORDINATION (SPANISCH)	LUIS LÓPEZ
SPÄNISCHES QA-TEAM	ANA MARÍA ABAD JARA, SERENE ASSIR, MARIO ESTEBAN, ANA MIALDEA, EMILIANO RODRÍGUEZ NUÑEZ, BELÉN SANZ
ENGLISCHES QA-TEAM	EMMELINE DOBSON, SIRAJ KUKAN, OLI NEWTON-CHANCE, TAKAHIRO YAMAMOTO
BESONDERER DANK AN	PAUL, ATI, YUKO, KUMI, JON ANNING, SEAN KELLY, FLORENCE KUM RUSSELL COBURN, ANTONY GRACE

FINAL FANTASY X

JETZT ERHÄLTLICH!

Final Fantasy® X
Actionfiguren -
Sammel das ganze Set.



YUNA



SEYMOUR



TIDUS

(Realgröße: 15cm)

SQUARESOFT

**BAN
DAI**

www.bandai-europe.com

© 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA



DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH



Komplett: Alle Geheimnisse und Tipps rund um Final Fantasy® X – mit exklusiven Infos der Entwickler

Vollständig: Alle versteckten Möglichkeiten des Spielsystems

Umfassend: Detaillierte Karten mit allen Fundgegenständen

Sphärobrett und mehr: Alles über Aufstieg und Entwicklung Ihrer Charaktere

Ganz einfach: Profi-Taktiken beim Blitzball

Schritt für Schritt: Der komplette Lösungsweg für Einsteiger und für Experten

Alle Daten, alle Fakten: Monster, Waffen, Items und Abilities

Ganz groß: 228 Seiten in bester piggyback-Qualität

Ansehen kostet nichts: Ganze 12 Seiten gibt's im Internet zum Ansehen oder Downloaden. Ebenfalls kostenlos: Die riesige Liste aller Mix-Fähigkeiten von Rikku. Und wem das noch nicht reicht, der sollte in die Final Fantasy® X Art Gallery reinschnuppern. Oder bei unserem Gewinnspiel eigenes Artwork erstellen!

All das und einiges mehr: bei
www.authorisedcollection.com

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1 902 262 662*	1 902 262 662*
	*(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)	*(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0820 500 535**	0900 970 111*
	** Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.	*Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	0900 000 00*
		*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Danmark	(+45) 33 26 68 20	(+45) 33 26 68 20
	Åben Man-Fres 16.30-19.30	Åben Man-Fres 16.30-19.30
• Suomi	0600 411 911	0600 411 911
		4,70 finn/min + pvm avoinna ark 17-21
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02*
		*(2,23 F la minute)
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578*
	(0,48DM/min.)	*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• Ελλάδα	(00 301) 6777701	090 2322 00*
	"Χρήσης κλήσης 189 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει τα λογαριασμό Η πλεοφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatele	
• Ireland	0818 365065	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
	All calls charged at National Rate.	*Calls cost per min. 58p (inc.VAT)
• Israel	1-800-390-900	1-800-390-900
	ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קורו והתקיכת פעילים בין השעות 12:00	
• Italia	848 82 83 84*	848 82 83 84*
	* Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia	* Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000*
		*(0.99 Hfl./min.)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669*
		*Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	820 75 050*
		Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12,- pr. min).
• Portugal	707 23 23 10**	707 23 23 10*
	Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone **Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.	Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Ajuda para Jogos

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• España ————— 902 102 102 ————— 902 102 102

• Sverige ————— 08-587 822 40 ————— 08-587 822 25

• Schweiz/Suisse ————— 0900 55 20 55 ————— 0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*

* (SFr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen.

* (SFr. 1.-/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.

• UK ————— 08705 99 88 77 ————— 09064 765 765 (incl. NI)*

Calls may be recorded for training purposes

* Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute.

(*Correct at October 2000. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

SQUARESOFT®

www.ffx-europe.com
www.playstation.com www.square-europe.com

SCES-50492

 PlayStation, Δ·○×□ and DUALSHOCK are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
© 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.
Character Design: TETSUYA NOMURA.

751710380025