

## **WARNUNG**

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

## **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospiele**

### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospiele hervorrufen kann. ®

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Danke, dass du Phantasy Star Universe™ gekauft hast. Hinweis: Diese Software wurde für das Videospiel- und Unterhaltungssystem Xbox 360 von Microsoft entwickelt. Lies dir dieses Handbuch bitte genau durch, bevor du mit dem Spielen anfängst.

# PHANTASY STAR ファンタジースターユニバース UNIVERSE™



## INHALTSVERZEICHNIS

<b>STORY-MODUS</b> .....	2	<b>XBOX LIVE</b> .....	11
ERSTE SCHRITTE .....	2	XBOX LIVE-STEUERUNG .....	12
STEUERUNG IM STORY-MODUS .....	3	MIT XBOX LIVE VERBINDEN .....	13
HAUPTMENÜ .....	4	STRUKTUR DES NETZWERKMODUS .....	14
GUARDIANS-KOLONIE .....	5	XBOX LIVE-BILDSCHIRM .....	14
MISSIONEN .....	7	EIGENES QUARTIER .....	15
AKTIONSPALETTE UND ZUSATZPALETTE .....	8	XBOX LIVE SPEZIFISCHE MENÜELEMENTE ..	16
		GRUPPEN .....	17
		MISSIONEN .....	18
		CHATTEN UND LOBBY-AKTIONEN .....	18
		MITWIRKENDE .....	19
		GARANTIE .....	21
		KUNDENDIENST .....	21

## STORY-MODUS

In einer weit entfernten Galaxie befindet sich das aus drei Planeten bestehende Sonnensystem Gurhal.

Dort tobte 500 Jahre lang ein verheerender Krieg, bis die vier beteiligten Parteien – Menschen und die von ihnen erschaffenen Völker CASTs, Newmans und Beasts – endlich Frieden schlossen.

Doch ein Jahrhundert später ist auf einmal das Echo der Zerstörung wieder zu hören...

### ERSTE SCHRITTE

#### SPIEL STARTEN

Wenn der Titelschirm zu sehen ist, kannst du das Hauptmenü mit der START-Taste aufrufen. Hier hast du die Wahl zwischen dem STORY-MODUS und XBOX LIVE® (siehe S. 11).

Im STORY-MODUS erlebst du als Einzelspieler die Abenteuer von Ethan Waber. Wähle NEUES SPIEL, um ganz von vorne zu beginnen, oder WEITER, um einen gespeicherten Spielstand zu laden.

#### Speichern und Laden

Du musst eine Datei mit Phantasy Star Universe™-Spieldaten erstellen, wenn du deinen Fortschritt aus dem Story-Modus oder deine Spieleinstellungen sichern möchtest. Später kannst du diese Daten dann wieder von deinem Speichergerät laden. Zum Sichern des Spiels sind mindestens 212 KB freier Speicher auf deinem Speichergerät erforderlich.

Du musst den Vorgang manuell auf dem Speicherbildschirm durchführen, den du an den Speicherpunkten auf dem Spielfeld oder am Ende der einzelnen Story-Kapitel aufrufen kannst. Für das Sichern der Daten stehen dir vier Speicherplätze zur Verfügung.

**Hinweis:** Im XBOX LIVE-Modus (siehe S. 11) werden der Spielstand und die Charakterdaten auf einem Server gespeichert. Weitere Informationen darüber findest du im Abschnitt über XBOX LIVE.



#### HDTV-Einstellungen

Wenn du das Spiel in einem hochauflösenden Modus darstellen möchtest, musst du deine Xbox 360-Konsole mit einem Xbox 360-Component-HD-AV-Kabel an den Komponenteneingang deines Fernsehers anschließen, sofern vorhanden. Danach schiebst du den Schalter am AV-Anschluss auf „HDTV“. In der Xbox-Steuerung sollte diese Einstellung immer dann gewählt werden, wenn dein Fernseher HD-Auflösungen wie 480p, 720p oder 1080i unterstützt.

#### Dolby® Digital

Dieses Spiel wird in Dolby® Digital 5.1-Surround präsentiert. Schließe deine Xbox 360-Konsole mit Hilfe eines digitalen optischen Kabels an eine HiFi-Anlage an, die mit der Dolby Digital-Technik kompatibel ist. Das digitale optische Kabel muss dabei mit dem Sockel eines der folgenden Kabel verbunden werden: Xbox 360-Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360-VGA-HD-AV-Kabel oder Xbox 360-S-Video-Kabel. Abschließend wählst du im Systembereich der Xbox-Steuerung noch die Einstellungen für die Konsole aus, rufst die Audiooptionen auf und aktivierst dann den Digitalausgang sowie Dolby Digital 5.1, um den Surroundklang in vollen Zügen genießen zu können.

## STEUERUNG IM STORY-MODUS



### HAUPTSTEUERUNG

<b>Steuerkreuz</b>	Cursor bewegen, Menüseite wechseln
<b>Linker Stick</b>	Spielfigur bewegen
<b>Rechter Stick</b>	Kamera bewegen
<b>START-Taste</b>	Hauptmenü ein-/ausblenden, Filmszene überspringen
<b>BACK-Taste</b>	Software-Tastatur ein-/ausblenden
<b>A-Taste</b>	Entscheiden, reden, untersuchen, Objekt aufnehmen
<b>B-Taste</b>	Menü verlassen, Aktionspalette anzeigen
<b>X-Taste</b>	Angreifen (Schlag-/Feuerwaffe), Projektil (Feuern), Technic (Magie)
<b>Y-Taste</b>	Menü verlassen, Schlagwaffenfertigkeit einsetzen, Technic verwenden (nicht bei Schusswaffen)
<b>Linker Bumper</b>	Kamera zurücksetzen, Seitenschritt (beim Bewegen), Feind erfassen, Seite umblättern
<b>Rechter Bumper</b>	Einhandwaffe wechseln, Technic wechseln, Seite umblättern
<b>Linker/rechter Schalter</b>	Seite umblättern
<b>Taste rechter Stick</b>	Kamera zwischen Ego-Perspektive und Sicht aus einer dritten Person umschalten

**Hinweis:** Wenn die Kamera sich in der Ego-Perspektive befindet, kannst du deine Figur mit dem linken Stick nicht bewegen. In diesem Fall sind die Funktionen des linken Sticks mit denen des rechten Sticks identisch.

## HAUPTMENÜ

Im laufenden Spiel rufst du das Hauptmenü mit der START-Taste auf.

**Spielerinformationen** Hier kannst du dir den Status deiner Spielfigur und ihrer Ausrüstung ansehen.

### Status

Charaktere haben die folgenden Merkmale:

**Stufe** Aktuelle Stufe

**Details** Rasse und Geschlecht

**Typ** Charaktertyp

**GP** Gesundheitspunkte (momentan/maximal)

**ATP** Angriffskraft

**ATA** Angriffsgenauigkeit

**TP** Technisches Potenzial

**DFP** Defensivkraft

**EVP** Geschick beim Ausweichen

**MST** Mentale Stärke

**STA** Widerstandskraft gegen Statusbeeinträchtigungen

**Erfahrung** Erhaltene Erfahrungspunkte

**Nä. Lvl.** Erforderliche Erfahrungspunkte für das nächste Level

**Meseta** Verfügbares Geld



### Ausgerüstete Objekte

Listet alle ausgerüsteten Gegenstände auf. Es werden die Waffen und Objekte auf der Aktionspalette (S. 8) angezeigt.

### Photon-Künste

Listet alle Spezialfähigkeiten auf, die dem Charakter momentan zur Verfügung stehen. Auf S. 9 werden die Photon-Künste näher erläutert.

### Typenliste

Wenn du ein bestimmtes Spielniveau erreicht hast, bekommst du Zugang zum Schalter Typenwahl im 5. Stock der Guardians-Kolonie. Hier kannst du den Kampftyp deiner Spielfigur wechseln:

**Hunter** Der Hunter ist im Nahkampf mit Schlagwaffen sehr effektiv. Ausgewogene Fertigkeiten. Ideal für Anfänger.

**Ranger** Langstreckenkämpfer für Fortgeschrittene, der sich hervorragend für Fernangriffe eignet. Dient auch zur Truppenunterstützung.

**Force** Hochtechnisierter moderner Typ, der unterschiedliche Rollen übernehmen kann.



### Gegenstände

Wähle das Inventar des Charakters aus, um die folgenden drei Informationsbildschirme aufzurufen:

#### Anzahl Objekte

Die Anzahl der Objekte im Besitz der Figur. Die in Klammern angezeigte Zahl ist die Anzahl der Objekte in der gewählten Kategorie. Die Zahlen auf der rechten Seite stellen die Gesamt- und Höchstmengen dar.

#### Listenfenster

Die Kategorien werden einzeln aufgeführt. Dabei handelt es sich um „Waffen“, „Rüstung“, „Objekte“, „Kleider/Teile“ und „Synth.-Raumobj.“. Mit dem Steuerkreuz schaltest du zwischen den Kategorien um. Mit der Y-Taste änderst du die Sortierreihenfolge.

#### Statusfenster

Zeigt die Leistung oder Effektivität des gewählten Gegenstands an. Zum Umblättern drückst du den linken oder rechten Bumper.

#### Statusfenster

##### interpretieren

<Beispiel: Schlagwaffe>

- Herstellerlogo/Klasse/Objektbezeichnung
- Herstellerbezeichnung/Anzahl der Verstärkungen
- Momentane PP (Photon-Punkte, siehe S. 9), maximale PP
- Angriffskraft der Waffe/Angriffskraft gesamt
- Präzision der Waffe/Präzision gesamt
- Attributfarbe/Attribut-Bonuswert (siehe unten)
- Für den Einsatz erforderliche Angriffskraft (ATP)/momentane ATP

\* Beim Auswechseln von Ausrüstungsgegenständen werden erhöhte Werte rot markiert und verringerte Werte blau. Auf den anderen Seiten findest du Einzelheiten über Photon-Künste und -einheiten, die auf die Waffen/Rüstung wirken.



**Rot** (Feuer) ↔ **Blau** (Eis) **Gelb** (Blitz) ↔ **Orange** (Erde) **Rosa** (Licht) ↔ **Purpurrot** (Schatten) **Grün** (kein Attribut)  
Bonusschaden beim Angriff auf Kreaturen mit gegensätzlichen Attributen. Kein Bonusschaden bei fehlendem Attribut. Negativer Schaden bei identischem Attribut.

### AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE VERWENDEN

**Waffe** Mit dem Befehl „Zur Palette hinzuf.“ kannst du einen Schnellzugriff für die gewählte Waffe in der Aktionspalette einrichten. Über „Photon-Kunst integ.“ suchst du dir eine Kunst aus, die mit der Waffe verknüpft wird. „PP-Heilobj.“ ermöglicht den Einsatz aller PP-Objekte, die mit der gewählten Waffe kompatibel sind.

**Rüstung** Ausgewählte Rüstung muss angelegt werden. Du kannst der Rüstung auch Materialschildeneinheiten hinzufügen.

**Objekt** Manche Objekte lassen sich in die Zusatzpalette einfügen, andere können frei verwendet werden. Andere wiederum zeigen ihren Effekt, indem man sie einfach in der Hand hält. Die für ein Objekt verfügbaren Aktionen werden angezeigt, wenn man den Gegenstand auswählt.

**Kleider/Teile** Details zu Kleidungsstücken und Teilen.

**Synth.-Raumobjekte** Objekte, die sich nur in Ethans Privatzimmer benutzen lassen.



## Karte

Ruft eine Karte mit der unmittelbaren Umgebung des Charakters auf. Die Positionen des Spielers und seiner Gegner sind darauf markiert. Du rollst die Karte mit dem Steuerkreuz und zoomst sie mit dem linken und rechten Bumper heran und heraus. In der GUARDIANS-Kolonie oder in der Stadt funktioniert die Karte nicht.



## Gruppe

Mit „Gruppe bilden“ kannst du Mitglieder aus verfügbaren Partnerkarten wählen. Mit „Gruppe auflösen“ stellst du deren Einzelstatus wieder her.



## System

Mit „Optionen“ änderst du die Spieleinstellungen, über „Abmelden“ kehrst du zum Titelschirm zurück.



## Optionen

### Textanzeigegeschw.

Wähle „Sofortanzeige“ oder „Normal“.

### Musiklautstärke

Legt die Lautstärke der Hintergrundmusik fest.

### Toneffektlautstärke

Legt die Lautstärke der Soundeffekte fest.

## Radar

Hier hast du für die Kartenanzeige die Wahl zwischen „Relativ zur Richtung“ und „Relativ zur Kamera“.

## Tastendetails anz.

Du kannst zwischen drei Einstellungen wählen: „Immer anzeigen“, „Vorübergehend anz.“ und „Aus“.

## Cursor-Pos. im Hauptmenü

Cursor-Position beim Verlassen des Hauptmenüs speichern/nicht speichern.

## Kamerasteuerung

Für die Kamerasteuerung kannst du zwischen „Verfolgerkamera“ und „Ego-Perspektive“ wählen.

## Einhandwaffe/TECHNIC

Hier kannst du dir aussuchen, wie Einhandwaffen (linke oder rechte Hand) oder die Technik von entsprechenden Waffen gewechselt werden sollen. Du hast die Wahl zwischen „Halten“ (nur wechseln, wenn der rechte Bumper festgehalten wird) und „Klicken“ (nur wechseln, wenn der rechte Bumper gedrückt wird).

## Fixierung

Gegner werden entweder durch „Halten“ oder „Klicken“ erfasst.

## Einstellungen rechter/linker Bumper

Zur Wahl stehen „Standardtastenbelegungen“ oder „Tastenbelegungen ändern“.

## Zurück

Du kehrst zum Systemmenü zurück.

## Standard

Die Standardwerte aller Optionen werden wiederhergestellt.



## Abmelden

Du kehrst zum Titelschirm zurück. Hinweis: Die Spieldaten werden nicht automatisch gespeichert. Dein Spielstand geht verloren, wenn du das Spiel ohne Speichern beendest.

# GUARDIANS-KOLONIE

Deine Abenteuer in der Rolle des Ethan Waber beginnen meist in der GUARDIANS-Kolonie, die dir als Basis für deine Aktivitäten dient.

## AKTIONEN IN DER GUARDIANS-KOLONIE

Du kannst dich in der fünfstöckigen Kolonie frei bewegen und verschiedene Aktionen durchführen. Zu den häufig verwendeten Handlungen gehören:

### Mit Figuren reden

Hier kannst du mit verschiedenen Charakteren in der GUARDIANS-Kolonie unterhalten. Oft ist das nur Smalltalk, aber manchmal erfährst du auch etwas Nützliches von ihnen.

### Typwechsel

Wenn du ein gewisses Spielniveau erreicht hast, kannst du Ethans Typ am Schalter Typenwahl im 5. Stock des GUARDIANS-Hauptquartiers auswechseln.

**Freie Missionen** Nach einer gewissen Zeit werden dir „freie“ Missionen angeboten. Am Missionsschalter erfährst du, welche Einsätze verfügbar sind. Du kannst auch bereits angenommene Missionen wieder abrechnen. Solltest du Partnerkarten (ebenfalls zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel verfügbar, siehe S. 8) von anderen Charakteren haben, könnt ihr freie Missionen als Gruppe absolvieren.

### Eigenes Quartier

Begib dich in Ethans Zimmer im Erdgeschoss. Du kannst dir von deinem Partnerbot „Pete“ auf verschiedene Art und Weise unter die Arme greifen lassen (siehe S. 6).

### Einkaufen/Einrichtungen benutzen

In der GUARDIANS-Kolonie kannst du Waffen oder andere Gegenstände in Geschäften kaufen oder verschiedene Einrichtungen benutzen.

### Städte auf anderen Planeten besuchen

Im Verlauf des Spiels kannst du Städte auf anderen Planeten besuchen. Dazu begibst du dich in den 4. Stock der Kolonie.

### Spieldaten speichern

Du kannst deinen Spielstand am Speicherpunkt im 4. Stock der GUARDIANS-Kolonie oder im „Eigenen Quartier“ sichern.

## DER SPIELBILDSCHIRM (STADT)

### Hauptmenü

Mit der START-Taste schaltest du die Anzeige um. Mit der B-Taste schaltest du die Anzeige aus.

### Vereinfachte Statusdarstellung

Zeigt die Stufe, GP, maximale GP und die Erfahrungspunkte bis zum Erreichen der nächsten Stufe an. Die Stufe und GP von Verbündeten werden ebenfalls angezeigt.



### Fixierungs-Cursor

Erscheint bei Objekten, die mit der A-Taste aufgenommen oder eingesetzt werden können.

### A-Taste

Gibt an, dass ein Befehl mit der A-Taste ausgeführt werden kann.

Beispiel: Gegenstand aufnehmen oder mit Charakteren sprechen. Je nach Situation werden noch zahlreiche andere Informationen auf dem Bildschirm angezeigt.

### Sprechblase

Gespräche mit anderen Charakteren werden in Sprechblasen dargestellt. Mit der A-Taste setzt du die Unterhaltung fort.



### Filmszene

Manche Dialoge werden als Filmsequenzen wiedergegeben. Mit der START-Taste überspringst du diese Szenen.



### Zusatzanzeige

Am Anfang bestimmter Ereigniszene werden das Gesicht und die Textzeilen des jeweiligen Charakters angezeigt.



### Einkaufen

Beim Einkauf von Gegenständen etc. wird ein eigenes Menüfenster angezeigt.



## EIGENES QUARTIER (GUARDIANS-KASERNE)

Das Privatzimmer von Ethan. Hier findest du einen Speicherpunkt für das Sichern deiner Spieldaten und eine Ankleidekabine zum Wechseln deiner Kleider. Du kannst dein Zimmer außerdem mit bis zu drei Objekten individuell gestalten. Dein Partnerbot mit der Modellbezeichnung GHX-005 und dem Spitznamen „Pete“ wird dir gute Dienste leisten. Pete steht in deinem Quartier. Drücke vor ihm die A-Taste, um das Menü mit seinen Optionen aufzurufen.

### Aufbewahrung

Wenn du zu viele Objekte und Meseta dabei hast, kannst du sie Pete zur Aufbewahrung geben. Natürlich gibt er dir die Gegenstände auch wieder zurück. Bevor du dich nach draußen wagst, solltest du immer überprüfen, ob du genügend Speicherplätze für die Gegenstände hast, die du unterwegs findest.

### Partnerbot-Funktionen

Mit „Sprechen“ erfährst du mehr über die aktuelle Lage, Charaktere, die du kennen gelernt hast etc. Je weiter die Geschichte voranschreitet, desto mehr Menüelemente stehen zur Auswahl.

### Objekt synthetisieren

Später kannst du Pete Objekte für dich synthetisieren lassen. Manche Gegenstände bekommst du nur auf diese Weise.

#### Tafel installieren

Du musst zuerst eine Tafel kaufen oder finden und dann installieren, bevor Pete etwas für dich herstellen kann. Die Art des Objekts hängt davon ab, um was für eine Tafel es sich handelt.



#### Synthetisieren

Ruft eine Liste mit Objekten und den dafür erforderlichen Materialien auf. Selbstverständlich kannst du nur solche Gegenstände herstellen, deren Zutaten du schon hast. Für die Synthese müssen die Materialien zuerst gelagert werden.



#### Objekt entnehmen

Verbrauchsmaterialien wie Monomate lassen sich zuverlässig herstellen. Bei anderen Gegenständen wie Waffen und Rüstungen weißt du erst nach der Synthese, ob der Versuch erfolgreich war. Doch auch misslungene Objekte können für andere Vorhaben verwendet werden.

## Objekt überreichen

Wenn du Pete Verbrauchsmaterialien gibst, steigt seine Stufe nach einer gewissen Zeit. Je nachdem, was du ihm gibst, und welche Stufe er erreicht, verändert sich sein Aussehen, und er kann bestimmte Objekte immer besser herstellen. Sobald er sich in Phase 4 befindet, ist er von noch größerem Nutzen für dich, weil er dich auf deinen Abenteuern begleitet, wenn du willst.

## Status anzeigen

Prüfe regelmäßig Petes Status. Du hast seine Stufe und seine Eigenschaftsparameter jederzeit im Blick. Achte also darauf, ihn so zu entwickeln, dass er zu deinen eigenen Fertigkeiten und zu deinem Spielstil passt.

### Petes Parameter

<b>Schlag</b>	Geschick bei der Herstellung von Schlagwaffen.
<b>Reichweite</b>	Geschick bei der Herstellung von Schusswaffen.
<b>TECH</b>	Geschick bei der Herstellung von Magiewaffen.
<b>Rüstung</b>	Geschick bei der Herstellung von Verteidigungsgegenständen.

## MISSIONEN

Die Abenteurer, die Ethan und seine Verbündeten bestehen müssen, heißen „Missionen“.

### MISSION ANNEHMEN

Die Missionen werden meistens in der Kolonie oder in der Stadt in Auftrag gegeben. Anschließend gibst du dich an deinen Einsatzort. Es gibt zwei Hauptkategorien für Missionen:

#### Hauptmissionen

Diese Einsätze müssen erfolgreich abgeschlossen werden, um das nächste Kapitel der Geschichte zu erreichen. Im Regelfall wird der Inhalt dieser Missionen am Anfang eines Kapitels erläutert.

#### Freie Missionen

Freie Missionen werden im Verlauf der Geschichte verfügbar. Diese kannst du von einer Liste auswählen und nach Belieben ausführen.

## Außenaktionen

Du kannst dich genau so frei über das Spielfeld bewegen wie in der Kolonie und in der Stadt. Der große Unterschied dabei ist jedoch, dass dort draußen Monster auf dich warten. Die am häufigsten verwendeten Aktionen auf dem Gefechtsfeld lauten:

#### Kampf

Du bekämpfst Monster mit deinen angelegten Waffen und schützt dich mit deiner Rüstung vor ihnen. Wenn du sie besiegt, bekommst du dafür Erfahrungspunkte (S. 10).

#### Mit Figuren reden

Draußen gibt es auch Charaktere, mit denen du reden kannst. Dazu nährst du dich ihnen und drückst die A-Taste.

#### Objekte und Meseta sammeln

Durch das Besiegen von Monstern oder Knacken von Behältern erhältst du Objekte und Meseta (Geld).

#### Spieldaten speichern

Auf dem Gefechtsfeld befinden sich auch Speicherpunkte. Damit kannst du deinen Spielstand sichern.

## DER SPIELBILDSCHIRM (GEFECHTSFELD)

### Zielinformationen

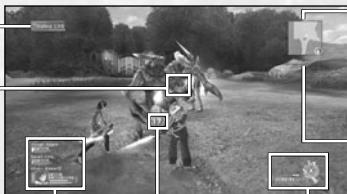
Wenn du ein Monster oder Objekt erfasst, werden dir Informationen darüber angezeigt.

### Fixierungs-Cursor

Dieser Cursor erfasst automatisch alle Ziele innerhalb deiner Reichweite. Sollte es sich dabei um Gegner handeln, wird der Cursor rot dargestellt.

### Vereinfachte Statusdarstellung

Zeigt die Stufe und GP von Ethan und seinen Verbündeten an. Außerdem sind die Erfahrungspunkte zu sehen, die Ethan für sich verbucht.



### Schaden

Schaden an Gegnern wird weiß angezeigt, Schäden, die Ethan und seine Verbündeten erleiden, in rot. Die wiederhergestellten GP sind grün.

### Radar

Zeigt noch nicht aufgeklärte Bereiche, Monster, Verbündete, Tore etc. an. Wenn an bestimmten Punkten Schlüssel erforderlich sind, siehst du links davon deren Anzahl.

### Zeit (hier nicht abgebildet)

Bei Tests wird hier die verstrichene Zeit angezeigt.

### Aktionspalette

Zeigt die angelegten Objekte, die PP, die maximalen PP und die verfügbaren Befehle an. Auf der Palette lässt sich ein Schnellzugriff für Waffen anlegen (siehe S. 8).



## AKTIONSPALETTE UND ZUSATZSPALETTE

Die Aktionspalette ist ein Kompaktsystem für das Verwalten von Angriffsmethoden, PP, Waffenwechsel und das Benutzen von Objekten. Du solltest dich eingehend mit den einzelnen Untersystemen beschäftigen, um eine maximale Überlegenheit im Kampf zu erzielen.

### Verfügbare Befehle

Zeigt Befehle für die X-, Y-, und A-Taste an.

### Linkshänderwaffe

Gibt an, ob du mit einer Linkshänderwaffe ausgerüstet bist. Der Hintergrund wird rot, wenn du diese einsetzt.

### A-Tastenbefehle

Objekt aufnehmen, Schalter drücken und andere Aktionen, die keinen Kampfbezug haben.

### Y-Tastenbefehle

Fertigkeiten (Schlagwaffen) und Technic (Magie). Wird nicht für das Abfeuern von Waffen verwendet.

### X-Tastenbefehle

Für normale Angriffe, Geschosse und Technic-Attacken.

### Waffen-PP

Zeigt die PP und maximalen PP der angelegten Waffe an.

### Symbole der angelegten Waffe

Zeigt den Typ der angelegten Waffe an.



## Einstellungen für die Waffen- und Zusatzpalette

Bevor du die Waffen- und Zusatzpalette verwenden kannst, musst du deren Inhalt wie folgt vorbereiten:

- Öffne das Objektmenü und markiere die Waffe oder das Objekt, das du auf der Palette unterbringen möchtest.
- Wähle aus dem Menü den Befehl „Zur Palette hinzufügen“ und drücke die A-Taste. Wenn du fertig bist, kehrst du mit der B-Taste zurück.
- Halte auf dem Spielbildschirm die B-Taste gedrückt, um die Aktions- und Zusatzpaletten aufzurufen. Mit dem Steuerkreuz oder dem linken Bumper/rechten Bumper/linken Schalter/rechten Schalter wählst du ein Objekt aus. Dann lässt du die B-Taste los, um den Vorgang abzuschließen.



## GRUPPE

Ethan kann nicht alle ihm gestellten Aufgaben alleine erledigen. Schwierige Fälle muss er zusammen mit anderen Charakteren in einer Gruppe angehen.

## Gruppenbildung

### Gruppenmitglied

Wenn du Partnerkarten hast (Kapitel 3 und höher), kannst du ausgewählte Charaktere in deine Gruppe einladen. In der Hauptmission musst du deine Gruppe aus bestimmten Figuren bilden. Dabei reicht es dann, wenn du sie einfach nur ansprichst.

### Gastcharaktere

Manchmal suchen Charaktere deinen Schutz und möchten in deine Gruppe eingeladen werden.

### Farbe des Karten-Cursors

Die Farbe des Cursors auf dem Radar ist immer mit der Farbe des jeweiligen Gruppenmitglieds identisch, wenn die vereinfachte Statusdarstellung gewählt wurde.

## Aktionen der Gruppenmitglieder

### Bewegung

Die Gruppenmitglieder folgen Ethan.

### Gefechte und Effekte

Sobald sich ein Monster nähert, wird es von den Gruppenmitgliedern bekämpft. Sie setzen den Kampf auch dann fort, wenn Ethan den Abschnitt verlässt. Die Gruppenmitglieder greifen dabei manchmal auf Photon-Künste zurück. Je mehr Erfahrung sie sammeln, desto weiter steigen sie in der Stufe auf.

### Schaden an Gruppenmitgliedern

Zur Wiederherstellung der GP von Gruppenmitgliedern musst du ein Objekt oder eine Technic mit entsprechenden Effekten einsetzen. Wird ein Gruppenmitglied kampfunfähig, erholen sich seine GP langsam, bis es wieder am Gefecht teilnehmen kann.

### Andere Aktionen

Die Mitglieder deiner Gruppe nehmen weder Objekte noch Meseta auf. Sie öffnen auch keine Tore.

## KÄMPFE

An bestimmten Positionen auf dem Spielfeld lauern Monster auf dich. Sie sind erst dann zu sehen, wenn du dich ihrem Bereich näherst, und werden auf dem Radar als gelbe Punkte dargestellt. Manche Monstergruppen sind bewaffnet oder verfügen über einen Anführer. In diesen Fällen sind ihre Angriffs- und Verteidigungsstärke höher. Es kann sogar sein, dass sie bestimmte Aktionen wie das Heilen ihrer Gruppenmitglieder durchführen.

### Angriffstypen und Waffen

Je nach den verwendeten Waffen und Photon-Künsten gibt es drei Angriffstypen.

#### Schlagangriff

Dabei handelt es sich um einen direkten Angriff mit schwertähnlichen Waffen für den Nahkampf. Für normale Angriffe braucht man keine PP (siehe unten). Es können bis zu drei Angriffe hintereinander ausgeführt werden. Durch das Kombinieren von Photon-Künsten lassen sich besonders schlagkräftige Attacken erstellen.

#### Schießangriff

Beim Schießen greifst du deine Gegner aus der Entfernung mit Gewehren oder Pfeilen an. Je nach Waffentyp kannst du dich dabei auch bewegen. Bei Schießangriffen bist du zwar nicht so nah am Gegner und daher relativ sicher, musst dafür aber PP aufwenden.

#### Technic-Angriff (Magie)

Hier setzt du so genannte „Technics“ mit unterschiedlichen Variationen, Effekten etc. ein. Wenn du sie überlegt durchführst, fügst du deinem Gegner schwere Schäden zu. Jeder Angriff kostet dich allerdings PP.

#### Ein- und zweihändige Waffen

Zweihändige Waffen haben im Allgemeinen mehr Schlagkraft, doch wenn du nur einen Einhänder führst, kannst du gleichzeitig noch eine weitere Waffe einsetzen (siehe nächster Abschnitt).

#### Linkshänderwaffen

Bestimmte Einhänder sind ausschließlich für deine linke Hand konzipiert. Nur mit diesem Waffentyp ist es möglich, einen weiteren Einhänder zu führen.

#### Waffen verstärken

Wenn du einen so genannten Verstärker hast, kannst du deine Waffen in einem Laden aufwerten lassen. Es lassen sich bis zu 10 Verstärker auf eine Waffe anwenden. Hinweis: Verstärkungs-Versuche schlagen manchmal fehl. In diesem Fall geht die Waffe kaputt und verschwindet aus deinem Arsenal.

### Photon-Künste und PP (Photon-Punkte)

Photon-Künste dienen zur Aufrüstung deiner Waffen mit einem ganzen Arsenal an schlagkräftigen Angriffen. Für ihren Einsatz brauchst du Photon-Punkte. Du musst dir eine Photon-Kunst-Scheibe besorgen, um Photon-Künste zu lernen. Wähle eine Waffe aus dem Hauptmenü aus und wähle „Photon-Kunst integ.“, um die passenden Künste mit ihr zu kombinieren. So lange du die Waffe trägst, werden die PP nach und nach wiederhergestellt. Die PP lassen sich auch mit Objekten oder einem Photon-Ladegerät auffüllen.

#### Fertigkeit

Dieser Typ bezieht sich auf den Nahkampf mit Schlagwaffen. Zu seinen Variationen zählen u. a. mächtige Hiebe gegen einen oder mehrere Gegner.

#### Geschoss

Dieser Typ bezieht sich auf Schusswaffen. Bei zahlreichen Waffentypen kannst du außerdem ein Attribut (Feuer, Eis etc.) auf dem Geschoss platzieren.

#### TECHNIC

Dieser Typ bezieht sich auf Magiewaffen. Er ist sehr vielseitig und kann nicht nur für Angriffe, sondern auch zum Heilen von Verbündeten eingesetzt werden.

Photon-Künste sind mehrstufig aufgebaut. Je öfter du sie benutzt, desto stärker und effizienter werden sie.

### Fixieren und angreifen

Sobald sich Feinde in Reichweite befinden, wird der nächste Gegner rot markiert. Danach hältst du den linken Bumper gedrückt, sofern „Halten“ für die Fixierungsoption gewählt wurde (siehe S. 5), um diesen Gegner zu erfassen. Anschließend versucht dein Charakter, den Feind zu umgehen und von der Seite anzugreifen. Wenn du Schlagwaffen einsetzt, bewegst du dich frontal auf den Gegner zu. Bei Schuss- und Magiewaffen musst du auch manchmal noch die Angriffsrichtung in der Ego-Perspektive anpassen.

### Rüstung

Sollte der Einsatz gefährlich werden, ist es ratsam, sich eine entsprechende Rüstung zu besorgen.

#### Materialschilde

Materialschilde verbessern deine Verteidigungsleistung. Sie schützen dich auch vor Frontalangriffen und können in bestimmten Situationen den Schaden völlig absorbieren.

#### Einheiten

Viele Materialschilde verfügen über Speicherplätze für die unterschiedlichsten Schutzeinheiten. Diese steigern deine Verteidigungswerte auf individuelle Weise.

## Schaden einstecken

Wenn du von einem Gegner angegriffen wirst, sinken deine GP in Abhängigkeit von der Stärke der Attacke. In bestimmten Situationen erleidest du dabei nicht nur körperliche Schäden.

### Wegwehen und umfallen

Bei Angriffen bestimmter Monster, die Schäden an deiner Figur zur Folge haben, wirst du weggeweht oder fällst um. Du musst dann erst aufstehen, bevor du wieder angreifen kannst.

### Statusbeeinträchtigungen

Spezialangriffe verringern nicht nur deine GP, sondern können auch deinen Status auf verschiedene Weise beeinträchtigen.

Du beseitigst sie durch Abwarten oder entsprechende Objekte bzw. Technics.

### GP fallen auf null

Sollten die GP eines Charakters auf null sinken, geht dieser zu Boden und kann nicht mehr kämpfen. Manche Gruppenmitglieder erholen sich mit der Zeit, doch Ethan muss in diesem Fall dringend behandelt werden, sonst ist das Spiel vorbei.

## Erfahrungspunkte

Wenn du einen Gegner besiegst, gibt es dafür Erfahrungspunkte. Je mehr Erfahrung du sammelst, desto stärker wird dein Charakter.

### Gruppenmitglied besiegt Gegner

Besiegt ein anderes Mitglied deiner Gruppe einen Gegner, erhält Ethan trotzdem einige Erfahrungspunkte. Voraussetzung dafür ist, dass er dem Feind auch Schaden zugefügt hat.

### Charakterstufe

Wenn du Erfahrungspunkte sammelst, steigt dein Charakter in bestimmten Abständen eine Stufe auf. Dabei steigen deine GP sowie verschiedene andere Parameter. Außerdem werden deine GP voll wiederhergestellt.

## VERSEUCHUNG

Die GUARDIANS müssen im Spiel mehrere seltsame Aufträge übernehmen. Einer davon ist das Reinigen von Abschnitten, die von einer rätselhaften Lebensform namens SEED verseucht wurden.

Die Verseuchung führt dazu, dass die einheimische Fauna gewalttätig reagiert. Im Verlauf der Geschichte kannst du dich mit Spezialgegenständen ausrüsten. Diese richten zwar nichts gegen normale Monster aus, sind aber trotzdem sehr wichtig. Die Objekte lassen sich zur Aktionspalette hinzufügen.

### Spezialbrille

Das ist der erste Gegenstand, den Ethan zur Verseuchungsbekämpfung erhält. Damit kannst du Dinge sehen, die mit bloßem Auge nicht zu erkennen sind.

### Photon-Werfer

Gerät zur Neutralisierung von SEEDS des Typs „Feuer“.

### Photon-Reflektor

Gerät zur Neutralisierung von SEEDS des Typs „Eis“.

## KAMPFTYPEN

Für deinen Charakter kannst du zwischen drei Kampftypen wählen. Verfügbare Typen: „Hunter“, „Ranger“ oder „Force“. Wenn du den Kampftyp wechselst, kann sich das auf das Spielerlebnis auswirken.

### Schalter Typenwahl

Im Verlauf der Geschichte bekommst du Zugriff auf den so genannten Schalter Typenwahl. Dort wechselst du deinen Kampftypen. Ethan beginnt sein Abenteuer als Hunter, du kannst ihn aber auch zum Ranger machen, der talentiert im Umgang mit Schusswaffen ist.

### Kampftyp und Ausrüstungsklasse

Die Ausrüstungsklasse (S/A/B/C) von Waffen oder Rüstungen wird links neben deren Listenbezeichnungen angezeigt. Je nach Kampftyp kann die Klasse von Waffen, mit denen du deinen Charakter ausstattest, variieren. Waffen, deren Klasse höher als die angezeigte ist, lassen sich nicht anlegen.

## TESTS ABSCHLIESSEN UND BELOHNUNGEN ENTGEGENNEHMEN

In Missionen gibt es immer eine gewisse Anzahl „Tests“. Deine Bewertung am Ende eines Einsatzes hängt davon ab, wie gut du diese bestehst. Hinweis: In freien Missionen gibt es immer nur einen Test.

### Belohnung

Je nach Bewertung deiner Leistung erhältst du auf dem Ergebnisbildschirm Meseta und Objekte als Belohnung.

### Missionspunkte

Missionspunkte werden in Abhängigkeit von dem Rang vergeben, den der Spieler nach einer Mission erhält.

### Bewertung

Die Bewertung basiert auf einer Reihe von Faktoren. Wieviele Feinde hast du besiegt? Wieviel Zeit hast du benötigt? Sind Mitglieder deiner Gruppe im Kampf gefallen? Sei wachsam und strebe eine hohe Bewertung an.

## XBOX LIVE

### XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

### Verbinden

Bevor du Xbox Live verwenden kannst, musst du deine Xbox 360-Konsole zunächst an eine Internet-Breitbandverbindung anschließen und dich als Xbox Live-Mitglied registrieren lassen. Weitere Informationen über den Verbindungsaufbau und die Verfügbarkeit von Xbox Live in deiner Region findest du unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Kindersicherung

Mit diesen einfach zu bedienenden und flexiblen Steuerelementen können Eltern und Erziehungsberechtigte über die PEGI- bzw. USK-Einstufung von Inhalten festlegen, auf welche Spiele ihre Kinder zugreifen dürfen. Weitere Informationen findest du unter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

### GUARDIANS-LIZENZ

Zusätzlich zu einem Xbox Live Abonnement musst du noch eine GUARDIANS-Lizenz erwerben, um im XBOX LIVE-MODUS spielen zu können.

Wenn du keine neue GUARDIANS-Lizenz erwirbst und den Verbindungsaufbau innerhalb von drei Monaten nach Ablauf deiner letzten GUARDIANS-Lizenz durchführst, kann es sein, dass deine Charakterdaten vom Server gelöscht worden sind.

### VORSICHTSMASSNAHMEN

Wichtige Hinweise für Spiele im XBOX LIVE-MODUS: Die in diesem Handbuch abgedruckten Informationen sind per Stand Oktober 2006 korrekt. Da sich die Spezifikationen und Bedingungen in Zukunft ändern können, solltest du regelmäßig die offizielle Website (<http://www.sega.com/psu>) auf aktuelle Informationen überprüfen. Der XBOX-LIVE-MODUS ist kostenpflichtig.

- Deine Rechnungen kannst du per Kreditkarte (VISA, Mastercard) begleichen.
- Nach dem Ende des kostenfreien Zeitraums musst du einen Vorgang auf der offiziellen Website abschließen, um weiterhin im Xbox Live-Modus spielen zu können.
- Der Netzwerkdienst kann jederzeit ohne vorherige Benachrichtigung eingestellt werden. Du erklärst dich damit einverstanden, dass Netzwerkspiele nach dem Einstellen des Dienstes vielleicht nicht mehr möglich sind.
- Die Kosten für deine GUARDIANS-Lizenz enthält keine Verbindungsgebühren deines Internet Service Providers (ISP). Um im XBOX LIVE-MODUS spielen zu können, musst du dich mit den Bedingungen des Lizenzvertrags für Endverbraucher einverstanden erklären.
- Der Lizenzvertrag für Endverbraucher kann geändert werden.
- Auf der offiziellen Website findest du die neueste Version des Lizenzvertrags für Endverbraucher.
- Die PEGI-Einstufung basiert ausschließlich auf dem Inhalt dieses Produkts und bezieht sich nicht auf zusätzliche Inhalte, die aus dem Online-Spiel stammen. Im XBOX LIVE-MODUS spielst du mit einem eigenständigen Charakter, der nichts mit dem STORY-MODUS zu tun hat.
- Der Spielstand und die Charakterdaten werden auf einem Server gespeichert, der von der SEGA Corporation verwaltet wird.

## XBOX LIVE-STEUERUNG

### Steuerung

Die fett gedruckten Steuerungsoptionen gelten für den XBOX LIVE-MODUS.

<b>Steuerkreuz</b>	Cursor bewegen, Menüseite wechseln; ( <b>/</b> : <b>Tastaturkürzel zum Ein- und Ausblenden der Chat-Funktion</b> )
<b>Linker Stick</b>	Spielfigur bewegen
<b>Rechter Stick</b>	Kamera bewegen
<b>START-Taste</b>	Hauptmenü ein-/ausblenden, Filmszene überspringen
<b>BACK-Taste</b>	<b>Software-Tastatur ein- und ausblenden</b>
<b>A-Taste</b>	Entscheiden, reden, untersuchen, Objekt aufnehmen, <b>Menü Fixieren anzeigen</b>
<b>B-Taste</b>	Menü verlassen, Aktionspalette anzeigen
<b>X-Taste</b>	Angreifen (Schlag-/Feuerwaffe), Projektil (Feuern), Technic (Magie), <b>Menü mit Lobby-Aktionen anzeigen</b>
<b>Y-Taste</b>	Menü verlassen, Schlagwaffenfertigkeit einsetzen, Technic verwenden (nicht bei Schusswaffen)
<b>Linker Bumper</b>	Kamera zurücksetzen, Seitenschritt (beim Bewegen), Feind erfassen, Seite umblättern
<b>Rechter Bumper</b>	Einhandwaffe wechseln, Technic wechseln, Seite umblättern
<b>Linker Schalter</b>	Umblättern, <b>Kürzel für Prüfsymbol (siehe S. 14)</b>
<b>Rechter Schalter</b>	Umblättern, <b>Chat-Protokoll ein- und ausblenden</b>
<b>Taste linker Stick</b>	<b>Charakterinformationsanzeige ein- und ausschalten (siehe S. 14)</b>
<b>Taste rechter Stick</b>	Kamera zwischen Ego-Perspektive und Sicht aus einer dritten Person umschalten

**Hinweis:** Wenn die Kamera sich in der Ego-Perspektive befindet, kannst du deine Figur mit dem linken Stick nicht bewegen. In diesem Fall sind die Funktionen des linken Sticks mit denen des rechten Sticks identisch.

### SOFTWARE-TASTATUR

Wähle das Feld für die Eingabe von ID und Kennwort und drücke die A-Taste, um die Software-Tastatur aufzurufen. Mit der BACK-Taste blendest du sie im laufenden Spiel ein und aus. Hinweis: Der „Tastatur-Cursor“ ist ein orangefarbener Cursor auf der Software-Tastatur. Der „Eingabe-Cursor“ ist der weiße Cursor auf dem Eingabefeld für die Buchstaben.



### STEUERUNG MIT DEM CONTROLLER

#### Steuerkreuz

Tastatur-Cursor bewegen.

#### A-Taste

Mit dem Tastatur-Cursor gewählten Buchstaben/Befehl eintragen.

#### B-Taste

Letzten Buchstaben vor dem Eingabe-Cursor löschen.

#### X-Taste

Text bestätigen und beenden.

#### Linker/rechter Bumper

Buchstabentyp wählen.

#### Rechter Schalter

Festhalten und Text eingeben, um Chat in Zusatzanzeige darzustellen (siehe S. 18).

#### Linker Schalter

Festhalten und Text eingeben, um Chat in Ausrufe-Sprechblase anzuzeigen.

#### Taste linker Stick

Festhalten und Text eingeben, um Chat in wolkenförmiger Sprechblase anzuzeigen.

### STEUERUNGSOPTIONEN MIT DER SOFTWARE-TASTATUR

#### ESC

Abbrechen.

#### [UP]

Eingabe-Cursor springt zum Zeilenanfang.

#### [DOWN]

Eingabe-Cursor springt zum Zeilenende.

#### </->

Eingabe-Cursor um eine Stelle nach vorne/hinten bewegen.

#### ENTF

Buchstaben rechts vom Eingabe-Cursor löschen.

#### RT

Buchstaben links vom Eingabe-Cursor löschen.

#### LEERT

Leerzeichen eingeben.

#### OK

Text bestätigen und beenden.

## MIT XBOX LIVE VERBINDEN

### CHARACTER ERSTELLEN/SPIELN

Hier erstellst du einen Charakter für den XBOX LIVE-MODUS. Du kannst bis zu vier Charaktere erstellen. Mit Hilfe des Gemeinschaftslagers können sie Objekte gemeinsam nutzen (S. 15).

#### Charakter erstellen

Du verfügst über vier wählbare Charakterspeicherplätze. Am Anfang sind alle Plätze leer, du hast also die freie Wahl. Wenn du dich das nächste Mal zum Spielen anmeldest, suchst du dir auf diesem Bildschirm einen Charakter aus. Natürlich kannst du auch einen Charakter löschen und stattdessen einen neuen erstellen.



Vorsicht: Solltest du einen Charakter löschen, gehen auch alle dazugehörigen Daten verloren.

#### So erstellst du einen Charakter

Du kannst dir eine Rasse, das Geschlecht, Gesicht, den Körper, die Stimme und einen Namen für deinen Charakter aussuchen. Mit dem Steuerkreuz  $\uparrow\downarrow$  wählst du eine Kategorie aus und drückst  $\leftarrow\rightarrow$ , um den Typ zu ändern. Sobald du fertig bist, wählst du „Weiter“, um den Folgebildschirm aufzurufen. Wähle gegebenenfalls „Zurück“, um den vorherigen Bildschirm wieder aufzurufen. Während der Charaktererstellung kannst du den rechten Stick bewegen  $\uparrow\downarrow$ , um die Figur heran- und herauszuzoomen bzw.  $\leftarrow\rightarrow$  nach links/rechts zu drehen.

#### Rasse und Geschlecht

Dir stehen vier Rassen und zwei Geschlechter zur Auswahl. Zu den Rassen findest du weiter unten detaillierte Informationen.

#### Gesicht und Körper

Du kannst für deinen Charakter die Gesichtszüge, den Körperanzug, die Hautfarbe und die Proportionen festlegen. Je nach Körperteil lassen sich auch Formen oder Farben mit dem linken Stick definieren.

#### Kleidung und Stimme

Du kannst die Kleidung sowie den Typ und die Höhe der Stimme deines Charakters auswählen. Die Stimme hörst du dir mit der X-Taste an.

#### Charaktername

Gib einen Namen für deinen Charakter ein. Dieser darf bis zu 16 Buchstaben lang sein.

#### Einstellungen prüfen

Abschließend prüfst du die Einstellungen für deinen Charakter. Wenn du zufrieden bist, wählst du „Fertig“ und beendest den Vorgang mit der A-Taste.

### INFOS ZU RASSEN

#### Menschen

Menschen können sich sehr gut an ihre Umgebung anpassen und verfügen über ausgewogene Fähigkeiten.

#### CASTs

CASTs sind künstliche Lebensformen mechanischen Ursprungs. Sie denken immer logisch und bewegen sich sehr präzise.

#### Newmans

Newmans denken und reagieren zwar schneller als Menschen, sind ihnen aber körperlich unterlegen.

#### Beasts

Beasts sind körperlich sehr stark und können sich mit der so genannten Nano-Transformation verwandeln.

#### Spiel starten

Wenn du zum ersten Mal einen Charakter erstellt hast, gelangst du in dein „Eigenes Quartier“. Dort kannst du ein Lernprogramm über das Spiel starten.

Hinweis: Das Universum (der Server), an das du dich anmeldest, wird dir automatisch zugewiesen. Du kannst dich während des Spiels auch in andere Universen begeben (siehe S. 14).

### VERHALTEN IM NETZWERK

- Verwende keine Benutzer- oder Gruppennamen, die andere beleidigen könnten.
- Vermeide Bemerkungen, die andere Benutzer verletzen könnten.
- Behandle deine persönlichen Informationen vertraulich.
- Setze in einer laufenden Partie niemals das Spiel zurück und trenne nicht die Verbindung.

## STRUKTUR DES NETZWERK-MODUS

Die Welt und Struktur des XBOX LIVE-MODUS sind im Großen und Ganzen identisch mit denen des STORY-Modus. Dein Quartier ist deine Spielbasis, und du kannst dich frei zwischen der GUARDIANS-Kolonie und den drei Planeten bewegen. Du bekommst zwar automatisch ein Universum bei der Anmeldung zugewiesen, aber du kannst auch frei zwischen den Universen im Spiel wechseln.

### XBOX LIVE STARTEN

Direkt nach dem Start des XBOX LIVE-MODUS befindest du dich in deinem Quartier. Bei allen nachfolgenden Spielstarts fängst du dann entweder dort oder in der Lobby an.

#### Reisen zwischen der GUARDIANS-Kolonie und den Planeten

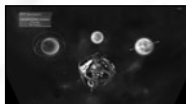
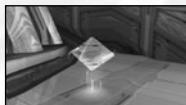
Aus deinem Quartier kannst du dich zum „Zentraltisch“ begeben, den du im Erdgeschoss der GUARDIANS-Kolonie findest. Genau wie im STORY-MODUS ist es im NETZWERK-MODUS möglich, sich frei zwischen der GUARDIANS-Kolonie und den Planeten zu bewegen. Wenn du einen Planeten bereits besucht hast, kannst du direkt aus deinem Quartier über den PPT-Raumhafen dorthin reisen.

#### Reisen zwischen Universen

Sieh dir den Universumstransporter in der Kartenmitte an. Von dort aus beförderst du dich entweder in dein Quartier oder in ein anderes Universum.

Vorsicht! Wenn du den Transportvorgang dort auslöst, hat das Folgen:

- Du verlässt deine momentane Gruppe.
- Du brichst die laufende Mission ab.
- Die Einstellung für „Einlad.-Sperrung“ (siehe S. 16) wird in „Einlad. erhalten“ geändert.
- Die Gruppeneinstellung wird zurückgesetzt.
- Alle Partnerkarten, Gruppeneinladungen und ausgetauschten Objekte, die bei dir angekommen sind, aber noch nicht abgerufen wurden, gehen verloren. Nachrichten können nach dem Transport empfangen werden.



## XBOX LIVE-BILDSCHIRM

Der Spielbildschirm ist bis auf ein paar modusspezifische Ausnahmen mit dem des STORY-MODUS identisch.

#### Zielanzeige

Sobald der Name eines anderen Spielers angezeigt wird, kannst du mit der A-Taste das Menü Fixieren aufrufen (siehe S. 17).

#### Vereinfachte Statusdarstellung

Deine Informationen (Charaktername, Stufe, EP-Leiste, Nano-Transformationsanzeige bzw. SUV-Waffenanzeige) werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Gruppenmitgliedsinformationen (Charaktername, Stufe, GP) befinden sich darüber. Das kleine Rechteck über der vereinfachten Statusdarstellung zeigt den Wechsel zwischen den Menü-Kurztasten und den Chat-Kurztasten an.



#### Prüfsymbol

Das Prüfsymbol wird angezeigt, wenn du Nachrichten/Partnerkarten/Gruppeneinladungen/Anfragen für einen Objekttausch erhältst oder die Aufgabentafel bestätigen sollst. Mit dem linken Schalter rufst du den Symbolauswahlmodus auf. Suche dir ein Symbol mit dem Steuerkreuz aus und drücke die A-Taste, um die Kurztaste für das markierte Symbol anzuzeigen.

#### Charakterinformationen

Über dem Kopf deines Charakters sind verschiedene Informationen wie z.B. dessen Name abgebildet (siehe unten).

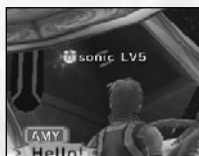
#### Anzeige

Universumsnummer. Das ist die Nummer des Universums, in dem du dich gerade befindest. Ausnahme: Du bist in deinem Quartier oder draußen auf dem Gefechtsfeld.

#### Anzeige Charakterinformationen

Im XBOX LIVE-MODUS werden Informationen über die einzelnen Charaktere angezeigt. Mit der Taste des linken Sticks schaltest du zwischen den Inhalten um: „Charaktername“, „Charaktername und -stufe“, „Kontonummer“ und „Keine Anzeige“.

Außerdem wird neben dem Text ein Photon-Glückssymbol angezeigt. Man sagt, dass es göttlichen Schutz gewähren soll. Je heller es scheint, desto gewaltiger ist dessen Wirkung.



## EIGENES QUARTIER

Im XBOX LIVE-MODUS steht dir in deinem Quartier eine Funktion zur Verfügung, mit der du gefundene Objekte verkaufen oder diese synthetisieren lassen kannst. Außerdem kannst du die Quartiere anderer Spieler aufsuchen und Objekte in ihren Läden erwerben.

### PARTNERBOTS

Wenn du deinen Partnerbot zum ersten Mal ansprichst, kannst du ihm einen Namen geben. Genau wie im STORY-MODUS ist es auch hier möglich, ihm Objekte zur Aufbewahrung zu geben, diese synthetisieren lassen, ihm Gegenstände zu überreichen, oder ihn zu deinen Abenteuern mitzunehmen. Im XBOX LIVE-MODUS kannst du deine Objekte zusätzlich mit Preisen versehen und den Bot anweisen, einen Laden zu eröffnen.



#### Aufbewahrung

Dein Bot kann Gegenstände und Meseta für dich aufbewahren.

#### Partnerbot-Funktionen

Du kannst verschiedene Funktionen deines Partnerbots verwenden: „Sprechen“, „Objekt überreichen“, „Objekt synthetisieren“, „Status prüfen“ und „Namen ändern“.

#### Einrichten

Mit einer „Deko-Karte“ richtest du dein Quartier nach deinem Geschmack ein.

Die Karte kannst du in einem Laden kaufen, der sich im 1. Stock der GUARDIANS-Kolonie befindet.

#### Abbrechen

Du kehrst zum Normalbildschirm zurück.

### LADEN

Du kannst einen Laden in deinem Quartier eröffnen und anderen Spielern Gegenstände verkaufen. Mit der „Deko-Karte“ richtest du dein Quartier nach deinem Geschmack ein.

#### Ladenverkauf vorbereiten

Du gibst die gewünschten Objekte deinem Partnerbot und versiehst sie mit einem Preis. Wenn ein anderer Spieler dein Quartier aufsucht, übernimmt der Bot die Rolle eines Ladens. Sobald ein Objekt verkauft wird, gehen die erzielten Meseta in deinen Lagerbestand über.

#### Quartiere anderer Spieler aufsuchen

Wenn du das Quartier eines anderen Spielers aufsuchen möchtest, wählst du über das Bildtelefon den Zielort aus (siehe unten). Nach deinem Eintreffen redest du mit dem Partnerbot, um Objekte zu kaufen, oder siehst dir den Status des Bots bzw. die Gegenstände in dem Raum an.

### GEMEINSCHAFTSLAGER

In diesem Lager legst du deine Objekte und deine Meseta ab, damit andere Charaktere diese benutzen können.



### BILDTELEFON

Das Bildtelefon in deinem Quartier hat die folgenden Funktionen:

#### Informationen anzeigen

Hier findest du die neuesten Informationen zu Ereignissen und dem System.

#### Zum Quartier gehen

Mit einer Partnerkarte begibst du dich in das Quartier eines anderen Spielers.

#### Nach einem Laden suchen

Du suchst durch die Angabe eines Charakternamens oder der gewünschten Inhalte nach einem Laden.

#### Vor kurzem besuchte Läden

Ruft eine Liste der zuletzt von dir besuchten Läden auf. Wähle sie aus, um erneut dorthin zu gehen.

#### Protokoll anzeigen

Ruft eine Liste mit den Besuchern deines Quartiers auf.

#### Hilfe

Ruft die Spielanleitung oder das Glossar auf.

#### Zurück

Du kehrst zum Normalbildschirm zurück.

### ANKLEIDEKABINE

Hier wechselst du die Kleidung oder Teile aus.



## XBOX LIVE SPEZIFISCHE MENÜELEMENTE

Im XBOX LIVE-MODUS kannst du dir auch eine andere Rasse als die Menschen aussuchen. Verschiedene Funktionen werden nur im XBOX LIVE-MODUS verwendet. Beispiele dafür sind das Bilden von Gruppen, das Kommunizieren mit anderen Spielern per Mail oder Chat etc. Die Funktionen werden dem Menü hinzugefügt.

### **HAUPTMENÜ: Spielerinformationen**

Wenn dein Charakter zu den Beasts oder CASTs gehört, kann er Spezialangriffe ausführen, sobald er eine bestimmte Stufe erreicht hat. Höherstufige Beasts setzen die „Nano-Transformation“ ein, CASTs bekommen spezielle SUV-Waffen.

### **Status**

Sobald die Nano-Transformation oder eine SUV-Waffe verfügbar wird, ist deren Name auf der Statusanzeige zu sehen.

### **HAUPTMENÜ: Gemeinschaft**

Dieses Menüelement dient der Kommunikation mit anderen Spielern.

### **Gruppe**

Richtet Bedingungen und Regeln für eine Gruppe ein. Auf S. 17 findest du weitere Informationen dazu.

#### **Gruppe bilden**

Diese Option wählst du, wenn du der Anführer bist oder noch keiner Gruppe angehörst. Eine Liste mit Partnerkarten (siehe unten) wird angezeigt, von der du die gewünschte Person in deine Gruppe bittest. Das geht jedoch nicht, wenn er oder sie schon zu einer anderen Gruppe gehört, offline ist oder keine Einladungen erhalten möchte.

#### **Einladungs-Sperre**

Du kannst Einladungen von anderen Spielern annehmen oder ablehnen.

#### **Gruppe verlassen**

Damit verlässt du die Gruppe, zu der du momentan gehörst.

#### **Anführerrechte**

Diese Option wählst du, wenn du der Anführer bist oder noch keiner Gruppe angehörst. Danach hast du folgende Möglichkeiten: „Mission abbr.“, „Gr.namen bearb.“, „Komment. bearb.“ (wird bei der Suche auf dem Bildschirm der anderen Spieler angezeigt), „Gruppenkennwort“ (zum Beitritt zu deiner Gruppe), „Anf. wechseln“ sowie „Mitglied entf.“.

#### **Mitglieder-Standort**

Damit siehst du nach, wo sich deine Gruppenmitglieder befinden.

#### **Karte senden/Attr./Ausr.anz./Auf schwarze Liste**

Diese Befehle beziehen sich auf die Mitglieder deiner Gruppe. Auf S. 17 findest du unter dem Menü Fixieren weitere Informationen dazu.

### **Nachricht**

Ermöglicht den Austausch von kurzen Nachrichten mit anderen Spielern.

#### **Posteingang**

Ruft eine Liste mit eingegangenen Nachrichten auf. Wenn du die gewünschte Nachricht markiert hast, kannst du sie löschen oder darauf antworten. Beim Beantworten hast du auch die Möglichkeit, den Originaltext zu zitieren. Hinweis: Sobald eine Nachricht bei dir eintrifft, wird ein Briefsymbol am unteren Bildschirmrand angezeigt.

#### **Nachricht verf.**

Damit schreibst du eine neue Nachricht und verschickst sie. Gib einfach den Text ein und lege die Empfänger fest. Du kannst eine Nachricht auch an mehrere Personen versenden.

### **Partnerkarte**

Auf dieser Karte werden dein Profil und deine Kommentare gespeichert. Sie ist auch im STORY-MODUS vorhanden. Der Austausch von Partnerkarten erleichtert die Kommunikation mit anderen Spielern. Du kannst ihnen so besser Nachrichten schicken oder sie in deine Gruppe einladen.

#### **Partnerkartenliste**

Ruft eine Liste mit Partnerkarten auf, die du von anderen Spielern bekommen hast. Anhand der Liste weißt du sofort, ob der jeweilige Spieler zu einer Gruppe gehört oder gerade online ist. Nach dem Auswählen einer Karte hast du die folgenden Optionen: „Kommentar hinzuf.“ (fügt Bemerkungen zu einer erhaltenen Karte ein), „Sortierreihenfolge“ (für die Listenposition der Karte) sowie „Karte löschen“.

#### **Karte bearbeiten**

Damit fügst du deiner Karte Kommentare hinzu.

## **Tastaturkürzel**

Damit schreibst du kurze Textmitteilungen und ordnest sie so zu, dass sie über das Steuerkreuz sofort angezeigt werden.

## **HAUPTMENÜ: System**

### **Optionen**

Die Option „Funktionstasten“ ist verfügbar, wenn du eine USB-Tastatur angeschlossen hast. Damit kannst du zwischen „Menü“ und „Chat-Kurztaste“ wählen.

### **Schwarze Liste**

Mit dieser Option verhinderst du, dass bestimmte Spieler Kontakt mit dir aufnehmen. Wähle einfach einen Namen von einer Partnerkarte oder einer Nachricht aus, um diesen der Liste hinzuzufügen. Danach erhältst du keine Gruppeneinladungen, Partnerkarten oder Nachrichten mehr von dem gesperrten Spieler. Seine Chat-Mitteilungen sind für dich nicht sichtbar. Selbstverständlich lässt sich der betreffende Spieler auch wieder von der Liste entfernen.

### **Abmelden**

Du beendest den XBOX LIVE-MODUS und kehrst zum Titelschirm zurück. Dein Spielstand und deine Charakterdaten aus dem XBOX LIVE-MODUS werden in bestimmten Abständen auf dem Server gespeichert, doch du solltest das Spiel immer ordnungsgemäß beenden, um Datenverlust zu vermeiden. Melde dich also stets ab, bevor du den XBOX LIVE-MODUS verlässt.

## **MENÜ FIXIEREN**

Den Status der von dir erfassten Spieler rufst du mit der A-Taste auf. Damit ist auch eine direkte Kommunikation möglich.

### **Zur Gruppe einl.**

Sollte das Ziel zu keiner Gruppe gehören, kannst du es fragen, ob es mit dir eine bilden möchte, oder es in deine Gruppe einladen.

### **Nachricht senden**

Verschiedet eine Nachricht an das Ziel.

### **Karte senden**

Sendet dem Ziel deine Partnerkarte.

### **Objekte tauschen**

Du kannst mit dem Ziel Objekte oder Meseta tauschen. Wähle die zu überreichenden Gegenstände aus und prüfe die Warte, die du erhalten sollst. Nach dem Bestätigen werden die Objekte getauscht.

### **Attr./Ausr. anz.**

Ruft Informationen über das Ziel auf (Status, Waffen, Rüstung, Einheiten, Kleidung/Teile und Photon-Künste).

### **Auf schwarze Liste**

Du kannst das Ziel auf die Liste mit den Spielern setzen, von denen du keine Nachrichten erhalten willst.

## **GRUPPE**

Im XBOX LIVE-MODUS bildest du Gruppen mit anderen Spielern, während du dich in der Stadt oder auf dem Gefechtsfeld aufhältst, um gemeinsam Aufgaben zu lösen.

## **ANFÜHRER UND MITGLIEDER**

Eine Gruppe kann maximal sechs Mitglieder haben. Jede Gruppe braucht einen Anführer, der die anderen Spieler leitet und sich um sie kümmert.

Der Anführer ist außerdem für das Annehmen und Ablehnen von Missionen zuständig. Grundsätzlich wird derjenige, der die Gruppe bildet, deren Anführer. Man kann aber auch ein anderes Mitglied dazu bestimmen.

### **GRUPPENBILDUNG**

Du hast mehrere Möglichkeiten, eine Gruppe zu bilden. Hinweis: Gruppen lassen sich nur außerhalb deines Quartiers bilden.

#### **Gruppe über das Hauptmenü bilden**

Du wirst Anführer und wählst deine Mitglieder über deren Partnerkarten aus.

#### **Gruppeneinladung über das Menü Fixieren aussprechen**

Du erfasst einen Spieler, der neben dir steht, und lädst ihn in deine Gruppe ein.

#### **Einer Gruppe am Missionsschalter beitreten**

Du begibst dich an den Missionsschalter und lässt dich in eine Gruppe einladen, die bereits einen Auftrag angenommen hat.

## **GRUPPENMITGLIED ENTFERNEN/GRUPPE VERLASSEN**

Gruppenmitglieder und -anführer können ihre Gruppe jederzeit verlassen. Darüber hinaus hat der Anführer das Recht, Spieler daraus zu entfernen, die anderen Mitgliedern auf die Nerven gehen. Hinweis: Sobald ein Mitglied zu einem der anderen Server wechselt, verlässt er automatisch seine Gruppe.

## MISSIONEN

Es gibt genau wie im STORY-MODUS zwei Missionstypen: Hauptmissionen und freie Missionen. Hauptmissionen beginnen normalerweise in der GUARDIANS-Kaserne, freie Missionen finden ihren Anfang am Missionschalter in der Flyer-Basis.

### MISSION STARTEN

Am Missionschalter sucht der Anführer die Mission aus. Er kann natürlich auch den laufenden Einsatz abbrechen und einen neuen wählen. Darüber hinaus legt er dort die Gruppeneinstellungen fest. Bei bestimmten Missionen können auch neue Mitglieder in eine Gruppe einsteigen, deren Einsatz bereits läuft. In anderen Fällen müssen alle Mitglieder zu Beginn der Mission präsent sein.

### NEUE FUNKTIONEN IM XBOX LIVE-MODUS

#### Kontrollpunkte

In den Missionen gibt es Kontrollpunkte, die aufleuchten, sobald sie erreicht werden. Danach kann man sich an andere Kontrollpunkte schicken lassen, die schon von Gruppenmitgliedern besucht wurden.

#### Intervall-Lobbys

Einige Missionen sind mit Intervall-Lobbys ausgestattet, in denen ihr euch ausruhen könnt. Dort erscheinen keine Monster. Dort sind also ungestörte Gespräche und das Überprüfen der Ausrüstung möglich.

## CHATTEN UND LOBBY-AKTIONEN

Chatten ist sehr praktisch, wenn man mit anderen Spielern kommunizieren möchte. Im Kampf erleichtern Kurztasten das Chatten. Außerdem gibt es noch die so genannten Lobby-Funktionen. Das sind spezielle Charakterbefehle. Mit der BACK-Taste rufst du die Software-Tastatur auf. Gib deine Nachricht ein und wähle dann OK, um sie anzuzeigen.

Nach dem Beenden deiner Eingabe kannst du den rechten Schalter gedrückt halten und OK wählen, um eine Liste mit Zusatzanzeigen aufzurufen. Mit  $\leftarrow \rightarrow$  auf dem Steuerkreuz wählst du einen Ausdruck aus, mit  $\uparrow \downarrow$  die Kameraposition, und mit der A-Taste stellst du deine Chat-Mitteilung als Zusatzanzeige dar. Du kannst deine Nachricht auch bei gedrücktem linken Schalter oder bei gedrückter Taste des linken Sticks (statt des rechten Schalters) als Ausrufe-Sprechblase oder wolkenförmige Sprechblase anzeigen lassen.

Mit  $\uparrow \downarrow$  auf dem Steuerkreuz rufst du die Chat-Kurztasten auf. Drücke  $\uparrow \downarrow$  auf dem Steuerkreuz, um eine Kurztaste auszuwählen, und drücke dann  $\rightarrow$ , um die in den Kürzeln (siehe S. 17) definierte Chatmitteilung anzuzeigen. Mit  $\rightarrow$  auf dem Steuerkreuz deaktivierst du die Chat-Kurztasten wieder.

### CHATTYPEN

Es gibt zwei Chattytypen: den öffentlichen Chat, der in der Stadt betrieben und von allen Spielern in deiner Nähe mitverfolgt werden kann, und den Gruppen-Chat, der auf dem Gefechtsfeld stattfindet und nur für deine Gruppenmitglieder bestimmt ist. Für beide Typen gibt es ein Protokoll, das du abrufen kannst.

#### Chat (Sprache)

Wenn du das Xbox 360-Headset (getrennt erhältlich für die Basisversion der Xbox 360) an deinen Xbox 360-Controller anschließt, kannst du dich auch mit anderen Spielern unterhalten.

### LOBBY-AKTIONEN

Dein Charakter kann überall in der Lobby spezielle Aktionen ausführen. Drücke die X-Taste, um das Menü mit den Lobby-Aktionen aufzurufen. Mit den Richtungstasten wählst du eine Aktion aus und drückst dann die A-Taste, um sie auszuführen. Das Menü mit den Lobby-Aktionen verlässt du mit der B-Taste.

XBOX LIVE ermöglicht dir das Erstellen deines eigenen Charakters. Als Mitglied der GUARDIANS erforscht du das Gurhal-System. In diesem Fall bekommst du dein eigenes Quartier und deinen persönlichen Partnerbot. Zusammen mit anderen Spielern kannst du dann in der Welt des STORY-MODUS Abenteuer erleben. Unabhängig von den Hauptmissionen werden verschiedene neue Einsätze über das Netzwerk übertragen. Außerdem kannst du dir von deinem Partnerbot genau wie im STORY-MODUS Objekte synthetisieren lassen. Selbstverständlich ist es auch möglich, einfach nur mit anderen Spielern zu chatten.

## MITWIRKENDE

### SEGA Europe Limited

#### CEO

Naoya Tsurumi

#### President/COO

Mike Hayes

#### Development Director

Gary Dunn

#### Creative Director

Matthew Woodley

#### Director of European Marketing

Gary Knight

#### Head of Studio, Localisation

Kuniyo Matsumoto

#### Localisation Producer

Ayano Murofushi

#### European PR

Lynn Daniel  
Kerry Martyn

#### Assistant Brand Manager

Hiromi Ando

#### Director of Brand Marketing

David Miller

#### International Brand Manager

Ben Chalmers-Stevens

#### Creative Services

Alison Peat  
Tom Bingle  
Morgan Gibbons  
Akane Hiraoka  
Arnoud Tempelaere

#### Localisation Manager

Marta Lois Gonzalez

#### Localisation Coordinator

Giuseppe Rizzo

#### Head of Development Services

Mark Le Breton

#### QA Supervisor

Marlon Grant  
Stuart Arrowsmith

#### Master Technicians

John Hegarty  
Jigar Patel

#### Team Lead

Jigar Patel

#### Senior Language Team Lead

Jean-Baptiste Bagot

#### Assistant Team Leads

Marlon Andall  
David Higgins  
James Langtry  
Gabriel Ralls

#### Testers

Caroline Walker  
Luca Marini  
Louise Ridley  
Michael Hewitt  
Noel Ogunmuyide  
Emmanuel Addo  
Richard Haw  
Chi Hao Tsang  
Wayne Quarmby  
Phil Swan  
Pete Mclean  
Chris Jones  
Sacha Allari

#### Language Testers

Ronan Saloni  
Peter Beicht

#### Standards Coordinator

Mohammed Ajaib

#### Assistant Standard Coordinator

Michael Hanley

#### Standard Tester

Ali Hassan  
Nithiyan Thiruudaian

SEGA, the SEGA logo and Phantasy Star Universe are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA. All Rights Reserved.

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.



SEGA®